
IM TEST: NEUE AMD-PROZESSOREN UND HIGH-END-GRAFIKKARTEN
PC Games
Wissen, was gespielt w
EXTENDED
2 DVDs + 32 EXTRA-SEITEN
MIT TOP-VOLLVERSION
DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT
Zum 1. Mal auf Heft-DVD: Das Referenz-Rollenspiel mit Top-Grafik in der Welt von Das Schwarze Auge!
PC Games AWARD Ausgabe 02/2010 87
1. DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT
32 SEITEN TIPPS
Charakter- und Grundlagentipps, Mods & Komplettlösung
2. BONUS-DVD
60 MINUTEN HI-RES-VIDEOS & 7 DEMOS
Video: Über 9 Minuten Elder Scrolls Online
Demo: Jack Keane 2
TEST AUF 8 SEITEN
VOM GEJAGTEN ZUM ULTIMATIVEN JÄGER
FAR CRY 3
Open-World-Action statt Schlauch-Shooter: Riesige Spielwelt zum Erkunden, vielfältige Kampftaktiken, jede Menge Freiheiten!
Mit DirectX11-Technik-Check: Die Besonderheiten der PC-Version!
ERSCHEINT ANFANG 2013!
GTA 5
Die größte GTA-Welt aller Zeiten, drei kriminell gute Helden, spektakuläre Einbruchs-Missionen
12/12 | € 6,99
USK ab 16 freigegeben
4 397178 706992 12
Österreich € 8,00; Schweiz sfr 14,50; Dänemark dkr 59,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 9,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 8,30
www.pcgames.de

... und das ist auf der DVD:

VOLLVERSION auf DVD





DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

„Eine Spielwelt zum Verlieben und ein gelungenes Abenteuer – Genre-Spitzenfeld!", so urteilte PC Games im Frühjahr 2010 über **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Das von Radon Labs entwickelte Spiel ist nicht ohne Grund im PC-Games-Einkaufsführer vertreten und wurde mit satten 87 Punkten belohnt. Das Rollenspiel glänzt durch wunderbar ausgearbeitete Charaktere, originelle Quests, anspruchsvolle Gegner, eine ausgefeilte Story und die liebevolle Synchronisation. Die pausierbaren Kämpfe sind auch für Fortgeschrittene eine echte taktische Herausforderung. Sie allein entscheiden, wie Sie Ihre vierköpfige Gruppe zusammenstellen und ausstatten. Diese Vollversions-Premiere ist zum ersten Mal auf der Heft-DVD eines Spielemagazins vertreten.

System-Voraussetzungen:
Pentium 4 mit 2,8 GHz oder besser, 1 GByte RAM (Windows XP), 2 GByte RAM (Windows Vista/7), Nvidia 6800 GT mit 256 RAM (empfohlen: Nvidia 8800 GT mit 512 RAM oder besser), DirectX-9c-kompatible Soundkarte und 7 GByte freier Festplattenspeicherplatz.



FAKTEN ZUM SPIEL:

- PC-Games-Rollenspielreferenz
- Basiert auf dem Regelwerk und der Spielwelt von Das Schwarze Auge
- Taktische Kämpfe mit Pausefunktion
- Aufwendige Synchronisation
- Mehrere Lösungswege für die meisten Quests
- Detaillierte und lebendig dargestellte Mittelalterwelt
- Schön erzählte Quests mit abwechslungsreichen Aufgaben
- Ausgefeilte Story
- Neue Schnellreisefunktion
- Wunderschöne Grafik mit beeindruckender Beleuchtung und Wasserdarstellung

INHALT DER HEFT-DVD

VOLLVERSION
Drakensang: Am Fluss der Zeit

VIDEOS
Assassin's Creed 3 (Vorschau in drei Teilen)
Call of Duty: Black Ops 2 (Test)
Drakensang: Am Fluss der Zeit (Vollversion)
Far Cry 3 (Titelstory)
Hitman: Absolution (Test)
Medal of Honor: Warfighter (Test)
Micky Epic: Die Macht der 2 (Vorschau)
Need for Speed: Most Wanted (Test)
Rossis Welt (Folge 50)



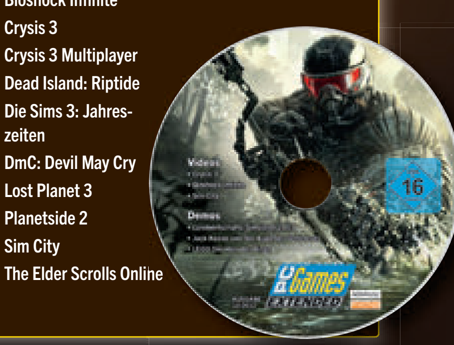
TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
VLC-Player

ZUSÄTZLICH AUF EXTENDED-DVD

SPIELE-DEMOS
Cognition: An Erica Reed Thriller
Grimnid
Jack Keane und das Auge des Schicksals
Landwirtschaftssimulator 2013
Lego Der Herr der Ringe
Schiff-Simulator 2012: Binnenschifffahrt
Transcripted

VIDEOS
Giana Sisters: Twisted Dreams (Test)
Jack Keane und das Auge des Schicksals (Test)
Meisterwerke: Z
Omerta: City of Gangsters (Vorschau)Worms Revolution (Test)

TRAILER
Aliens: Colonial Marines
Battlefield 3: Aftermath
Bioshock Infinite
Crysis 3
Crysis 3 Multiplayer
Dead Island: Riptide
Die Sims 3: Jahreszeiten
DmC: Devil May Cry
Lost Planet 3
Planetside 2
Sim City
The Elder Scrolls Online



EDITORIAL

Todesstern mit Micky-Maus-Ohren


Petra Fröhlich, Chefredakteurin

DONNERSTAG | 1. November 2012
24 Stunden sind seit dem Start der PC-Games-iPad-App vergangen. Vielen Dank für das extrem positive Feedback – wir freuen uns sehr, dass Ihnen die digitale Ausgabe so gut gefällt. App und Leseprobe sind übrigens kostenlos, mehr dazu auf Seite 12.

FREITAG | 2. November 2012
Ein Todesstern mit Micky-Maus-Ohren macht auf Facebook die Runde – nur eine von vielen spaßigen Fotomontagen. Dass George Lucas seine Firma an den Disney-Konzern verkauft hat, ist in diesen Tagen natürlich DAS Thema. Zum Gesamtpaket gehört auch Lucas Arts, die Spieleabteilung – bekannt für legendäre Adventures wie **Monkey Island**, aber auch als Partner bei Großprojekten wie **Star Wars: The Old Republic**. Wie geht es mit Lucas Arts weiter? Der Report ab Seite 100 begibt sich auf Spurensuche.

MITTWOCH | 14. November 2012
Auch der zweite Trailer zu **Grand Theft Auto 5** sorgt für die erwartete Hysterie und schürt die Vorfreude auf das derzeit mit Abstand meisterwartete Spiel. Wie in der Vergangenheit macht Rockstar (**L.A. Noire**, **Max Payne 3**) ein Staatsgeheimnis daraus, wie es mit der PC-Version aussieht. Im Falle des vier Jahre alten Vorgängers **GTA 4** mussten PC-Besitzer ein halbes Jahr länger warten – und wurden dann auch noch durch allerlei Kopierschutzmaßnahmen und technische Probleme gepiesackt. Doch klar ist: Was Mitte November an neuen Informationen, Videos und Bildern in Umlauf kam, mutet schlicht beeindruckend an. Ab Seite 36 gibt es einen Vorgeschmack auf ein buchstäblich gigantisches Spiel.

FREITAG | 16. November 2012
Nieselregen, Nebel, kahle Bäume, Temperaturen knapp über dem Gefrierpunkt – wer sehnt sich da nicht nach Sonne, Palmen, Strand und Meer? Genau das genießt **Far Cry 3**-Tester Felix auf seinem Monitor: Der Open-World-Shooter ist das perfekte Kontrastprogramm zum feuchtkalten November-Wetter. Da stören eigentlich nur noch die durchgeknallten Terroristen, die es sich auf dem tropischen Eiland gemütlich gemacht haben. Was Felix erlebt hat, ob **Far Cry 3** die Erwartungen erfüllt und was sonst noch in diesem Jahr erscheint, lesen Sie in der extragroßen Feiertags-Testrubrik ab Seite 50.

Eine wunderschöne Weihnachtszeit und natürlich viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

JETZT VORBESTELLEN!



Zum Abschluss unseres Jubiläumsjahres und auf vielfachen Leserwunsch erscheint am 12. Dezember eine Sonderausgabe, in der die 50 wichtigsten PC-Spiele aus 20 Jahren PC Games zusammengefasst sind. Das über 100 Seiten starke Magazin enthält die besten Beiträge unserer allmonatlichen Rubrik „Meisterwerke“. Auf der beiliegenden Heft-DVD finden Sie natürlich jede Menge Videos zu den vorgestellten Spielen – da werden bestimmt schöne Erinnerungen wach. Dieses umfangreiche Sonderheft können Sie schon jetzt vorbestellen (shop.pcgames.de).

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

ANZEIGE

ASUS empfiehlt Windows 8.

REPUBLIC OF GAMERS

ASUS

KAMPF MASCHINE

17,3" FULL HD NON-GLARE DISPLAY
Vorhang auf für Vorstellungen, die jede Vorstellung sprengen: Für intensivstes Gaming und unerreicht packende Multimedia-Erlebnisse sorgt das gewaltige 17,3" Full HD Non-Glare Display des G75VX.

MAXIMALE KÜHLLEISTUNG
Um jeder Situation gewachsen zu sein, sorgt das hocheffektive Thermaldesign des G75VX mit Dual-Lüftern für überlegene Kühlung und optimale Systemstabilität – und das zuverlässig und bei geringer Lautstärke.

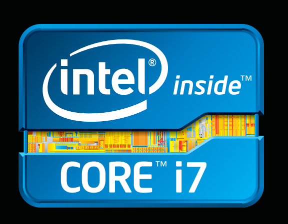
VON GRUND AUF FÜRS GAMING GEMACHT
Durch das keilförmige Profil ist das beleuchtete und flexibel dimmbare Metall-Keyboard mit dem für das Spielen optimierte Layout und großem Multitouch-Touchpad um 5° gesenkt – die Ergonomie ist dadurch deutlich besser.

ALLES, WAS LÄUFT, LÄUFT IN BESTFORM
Um zu garantieren, dass alle aktuellen und alle zukünftigen Game-Blockbuster ohne Abstriche mit der bestmöglichen Performance laufen, setzt das G75VX auf die Kraft der NVIDIA® GeForce® GTX670MX mit 3 GB GDDR5-RAM.

DRITTE INTEL®-CORE™-GENERATION
Prozessorgeschwindigkeit, Rechenleistung und Multitasking-Möglichkeiten erreichen beim G75VX einen neuen Level – dank Intel® Core™ i7-3630QM Prozessor der dritten Generation (bis zu 3,40 GHz mit Intel® Turbo-Boost-Technik 2.0, 6 MB Intel® Smart-Cache) rasend schnell.

ASUS ROG G75VX Gaming-Notebook

Das neue G75VX repräsentiert die neueste Generation der ROG-Gaming-Notebooks und setzt so radikal neue Maßstäbe wie kein zweites. Es ist eine der konsequentesten Gaming-Maschinen aller Zeiten und es ist die ultimative Waffe, mit der du jede Herausforderung für dich entscheidest. Ausgestattet mit den brandneuen Intel® CoreTM i7 Prozessoren der dritten Generation, Windows 8, einem maßstabsetzenden Display, rasend schneller NVIDIA®-GeForce®-GTX670MX-Grafik, bis zu 16 GB RAM und hocheffizienter Dual-Lüfter-Kühlung verbindet das G75 eine überwältigende Performance mit der Flexibilität eines Notebooks, das alles kann, was kompromissloses Gaming braucht. Mehr Infos unter www.asus.de



Bereits das Vorgängermodell (G75VW) konnte die Fachpresse überzeugen:









Jetzt das ASUS ROG G75VX Video anschauen:



INHALT 12/12

AKTUELLES ab Seite 8

HARDWARE ab Seite 111

TOP-THEMEN

MAGAZIN ab Seite 96

SERVICE

VORSCHAU ab Seite 20

Seite 36



GTA 5

Ein Jahr nach dem famosen ersten Trailer zeigte uns Rockstar Games endlich das fünfte **Grand Theft Auto** in Aktion und überraschte mit gewagten Innovationen und beeindruckender Atmosphäre. In unserer Vorschau erfahren Sie alles, was Sie über das größte und ambitionierteste **GTA** aller Zeiten wissen müssen!

Seite 22



THE ELDER SCROLLS ONLINE

Auf einem Anspiel-Event direkt bei den Entwicklern Zenimax Online durften wir uns davon überzogen, wie viel echtes **Elder Scrolls**-Feeling in Bethesdas Online-Rollenspielprojekt steckt.

Seite 102

KICKSTARTER

Spieleprojekte, die rein von Spenden leben, sorgen für immer mehr Aufsehen in der gesamten Branche. Wir klären, was das Phänomen Kickstarter so besonders macht.



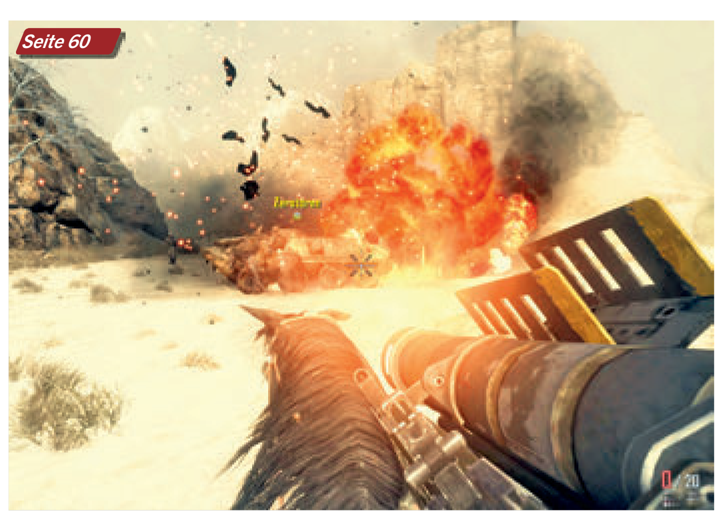
TEST

ab Seite 50



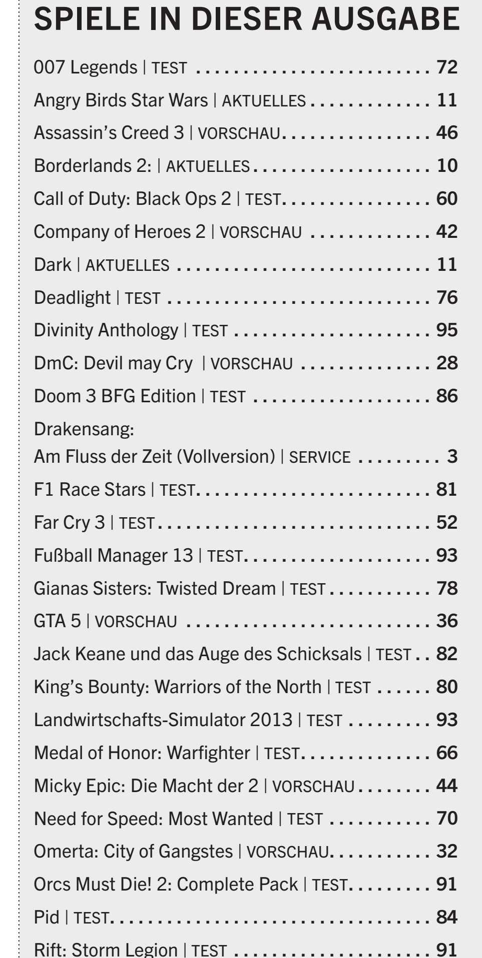
FAR CRY 3

Besser als der Vorgänger: Ubisofts Sandbox-Shooter bietet riesige Freiheit, starke Kämpfe und tolle Charaktere. In welchen Disziplinen **Far Cry 3** sich von dem zweiten Teil abhebt und wie gut sich die PC-Fassung schlägt, das und mehr verrät unser achtseitiger Test.

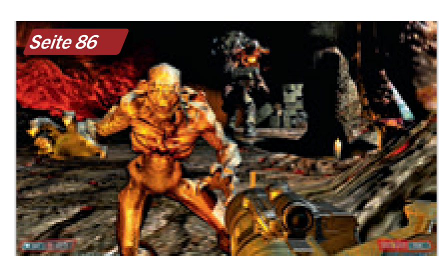


CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Laufen die Bombast-Gefechte wieder nach Schema F ab oder verpasst Treyarch der angegrauten Serie ein neues Gesicht? Wir haben uns den Einzel- und Mehrspielermodus genau angesehen. Das Ergebnis lesen Sie im umfangreichen Test.

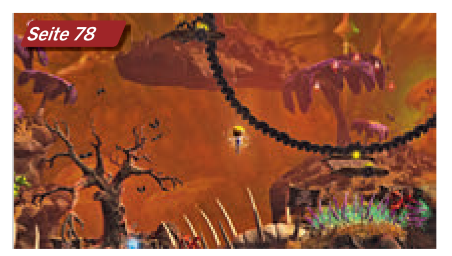


SPIELE IN DIESER AUSGABE



DOOM 3 BFG EDITION

id Software legt seinen Gruselshooter neu auf – ein hübsches, aber auch angestaubtes Ballerpaket der ganzen alten Schule.



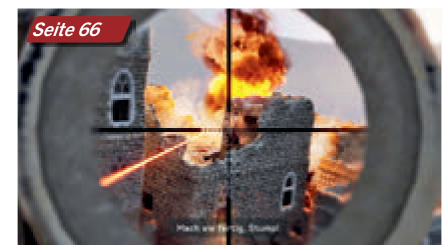
GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS

Remake des Klassikers mit aktueller Technik und modernem Gameplay, das schlussendlich noch über Kickstarter Rest-finanziert wurde.



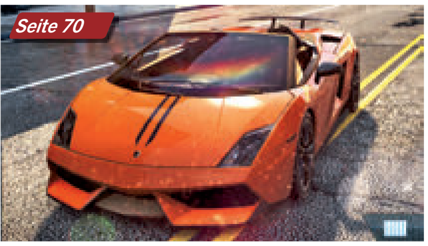
JACK KEANE UND DAS AUGE DES SCHICKSALS

Im zweiten Abenteuer des vorlauten Helden verschlägt es Sie nach Afrika, wo Sie einen geheimnisvollen Schatz suchen.



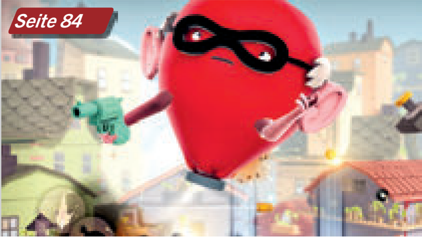
MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER

Schnörkelloser Militärshooter mit Frostbite-2-Unterstützung. Reicht das, um einen Hit zu garantieren?



NEED FOR SPEED: MOST WANTED

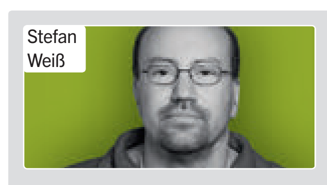
Mit schicker Technik, vielen Neuerungen und einer frei befahrbaren Spielwelt schickt EA sein neuestes Rennbaby auf die Strecke.



PID

Eine schwer zu knackende Jump&Run-Nuss, die Sie hier vor sich haben. Ob und wie viel Spaß das macht, verrät der Test.

AKTUELLES 12/12


Stefan Weiß

„Beim Militär heißt es ‚Stillgestanden‘, bei Militär-Shootern Stillstand.“

Seit **Modern Warfare** vor fünf Jahren erschien, herrscht bei Spieleherstellern das Gesetz der jährlichen Wiedereinberufung am PC: Immer cooler ausgestattete Männer in Uniform begeben sich im Auftrag der globalen Terrorbekämpfung auf die im Grunde stets gleich gestrickte Jagd nach bösen Buben. Neue Features sollen die Spiele aus dem Terroristen-Einheitsbrei herausreißen. Während **Warfighter** „höchstmögliche Authentizität“ bieten will, verschlägt es uns in **Black Ops 2** in eine fiktive Zukunft mit allerlei tollen Gadgets, garniert mit einem Hauch **Crysis**-Flair. Und natürlich muss der Bombast immer mächtiger ausfallen, noch mehr Explosionen, noch mehr kinoreif inszenierte Skripts. Allerdings gerät das alles immer mehr zum Ablenkungsmanöver, laufen wir doch nur von A nach B und schießen dabei alles über den Haufen. Aber warum werden wir dabei immer mehr zum Zuschauer verdammt, während eigene Entscheidungen und Taktik viel zu kurz kommen?

HORN DES MONATS*
VIKTOR EIPPERT



Viktor erklärte im Test zu **King's Bounty: Warriors of the North**, dass in der Valhalla Edition des Spiels „ein hoch aufgelöstes Artwork von einem Kampf Olafs gegen eine Untotenhorde und einige Bildschirmhintergründe“ enthalten sei. Eine Special Edition, in der man gegen Bildschirmhintergründe kämpft? Spektakulär! Ebenso wie der Kurs im Schattenboxen, den wir ihm schenkten.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Dragonborn wie gewohnt erst für 360

Ab dem 4. Dezember dürfen Konsolenspieler mit ihrer Xbox 360 schon das neue Add-on **Dragonborn** erkunden. Bei Bethesdas Spielen ist es gängige Praxis, dass die Erweiterungen zunächst einen Monat exklusiv für Microsofts Spielkonsole veröffentlicht, eine offizielle Aussage zur PC-Version gibt es allerdings noch nicht.


Auf der Insel Solstheim erwarten Sie nicht nur neue Dungeons und Waffen, sondern auch frische Gegner wie dieses Lavawesen.

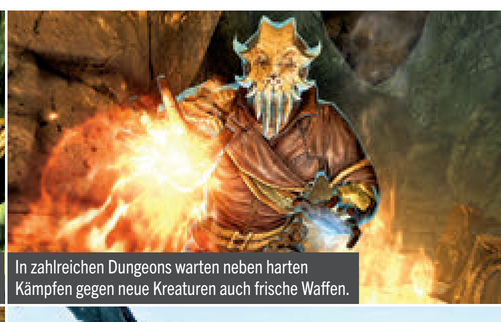
Das offizielle Add-on zu **The Elder Scrolls 5: Skyrim** verfrachtet Sie auf die Insel Solstheim vor der Küste von Morrowind. Dort erforschen Sie die Aschewüsten und Gletschertäler der noch unbekannten Insel und durchstreifen neue Städte und Dungeons nach frischen Quests. Dabei treffen Sie die Dunkelelfen von Rabenfels, den Insel-Ureinwohner Skaal und ergründen das Geheimnis um die Rückkehr eines Drachenbluts.

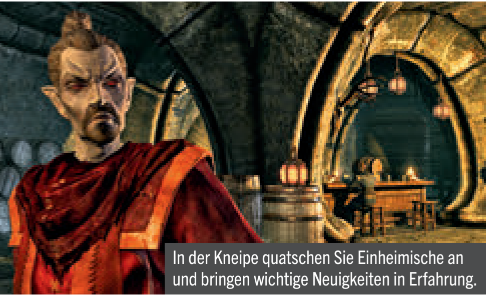
Außerdem gewinnen Sie durch neue Schreie an Macht. Einige der frisch gelernten Sprüche sind so mächtig, dass sie den Willen Ihrer Gegner brechen und sogar Drachen zähmen können. Insbesondere der neue Schrei Drachenform leistet dabei gute Dienste. Mit ihm gewinnen Sie die innersten Kräfte eines Drachens, mit denen Sie kolossale Schläge austeilen und andere Schreie verstärken können. Und das ist auch verdammt gut so, denn im Kampf gegen Ihren bislang tödlichsten Feind – das erste Drachenblut – liegt nicht nur Ihr Schicksal, sondern auch das der Insel Solstheim in Ihrer eigenen Hand. Vor diesem schicksalhaften Kampf bezwingen Sie andere gefährliche Kreaturen wie Aschenbrut oder Rieklinge, wenn Sie durch die vielen neuen Dungeons streifen. Um diese Gefahren zu überstehen, legen Sie Rüstungen aus Knochen und Chitin sowie Waffen aus Stalhrim an.

Obwohl eine Anfrage bei Bethesda nach einem Erscheinungstermin der PC-Version keine Erkenntnisse brachte, spekulieren wir darauf, dass der Publisher **Dragonborn** auch PC-Spielern anbieten wird und tippen jetzt einfach einmal optimistisch auf Januar … ❑

Info: www.elderscrolls.com


In Büchern können Sie verbotenes Wissen sammeln und neue Pfade für Ihre Fähigkeiten wählen.


In zahlreichen Dungeons warten neben harten Kämpfen gegen neue Kreaturen auch frische Waffen.


In der Kneipe quatschen Sie Einheimische an und bringen wichtige Neuigkeiten in Erfahrung.


Neue Schreie und Zauber wie Drachenform lassen Sie kolossale Schläge austeilen und Schreie verstärken.

PC-GAMES-LESERCHARTS

Ob Einzelspieler-Shooter, Adventure oder Online-Rollenspiel – diese Titel spielen PC-Games-Leser derzeit am liebsten. Auf unserer Website www.pcgames.de können Sie jederzeit an der Abstimmung teilnehmen!

Platz	Titel	Hersteller	Test	Wertung
1	Battlefield 3	Electronic Arts	Test in 12/11	Wertung: 94
2	The Elder Scrolls 5: Skyrim	Bethesda	Test in 12/11	Wertung: 91
3	Call of Duty: Modern Warfare 3	Activision	Test in 12/11	Wertung: 90
4	Minecraft	Mojang	Test in 01/12	Wertung: –
5	FIFA 13	Electronic Arts	Test in 10/11	Wertung: 90
6	Borderlands 2	2k Games	Test in 10/12	Wertung: 86
7	Guild Wars 2	NCSOFT	Test in 10/12	Wertung: 88
8	Assassin's Creed: Revelations	Ubisoft	Test in 12/11	Wertung: 88
9	Diablo 3	Blizzard	Test in 6/12	Wertung: 91
10	Dishonored: Die Maske des Zorns	Betheda	Test in 11/12	Wertung: 91

BORDERLANDS 2

Neuer DLC angekündigt

Auf besonders witzige Art und Weise hat 2k Games Mitte November bekannt gegeben, dass bald ein neuer DLC für **Borderlands 2** bereitstehen wird. Spiel-Charakter Gaige hat mit dem Echocast einen eigenen Twitter-Account. Dieser wurde jetzt von Mister Torgue, einem anderen virtuellen Charakter des Spiels, übernommen. Der Waffenhändler nutzte dann die Gelegenheit, um dort wie von ihm gewohnt verrückte Botschaften und auch die Kunde vom neuen Download-Add-on **Mister Torgue's Campaign of Carnage** zu verbreiten.

„Bist du Badass genug, um Mister Torgue's Campaign of Carnage zu überleben? Ich bin echt gespannt, weil ich dich nicht so gut kenne", fordert Fiesling Torgue die Spieler von **Borderlands 2** via Twitter heraus. Gleichzeitig veröffentlichte der virtuelle Charakter ein Teaser-Video zum DLC, in dem er die Vorzüge von Torgue-Waffen anpreist.

Die Ankündigung war allerdings nicht mehr wirklich eine Überraschung. Bereits nach der Veröffentlichung des **Captain-Scarlett**-DLCs waren Gerüchte um eine Erweiterung rund um Mister Torgue aufgetaucht, da sich in der PS3-Version von **Borderlands 2** bereits drei entsprechende Trophäen des DLC befinden. ❑

Info: www.borderlands2.com



Mister Torgue aus **Borderlands 2** ist Waffenhändler und ein total abgedrehter Typ, der viel verrücktes Zeug labert.

GEWINNSPIEL | SILENT HILL: REVELATION (3D)

Zum Kinostart von SILENT HILL: REVELATION (3D) am 29. November 2012 verlosen wir drei PENTAX OPTIO WG-2 KAMERAS.



Gestochen scharf & schockresistent!

Wasserdicht, stoßfest und druckfest – die digitale Kompaktkamera **Pentax Optio WG-2** ist perfekt für Outdoor-Aktivitäten geeignet. Der CMOS-Bildsensor mit Rückseitenbelichtung (BSI) liefert beste Bildqualität und Videoaufnahmen in voller HD-Qualität. Zu den Features der **Optio WG-2** zählen ein extrabreiter, hochauflösender 3,0"-LCD-Monitor, eine digitale Mikroskop-Funktion mit sechs LED-Leuchten sowie ein 5-fach-Zoom mit 28-mm-Weitwinkel. Alle weiteren Infos unter www.pentax.de



Dreidimensionaler Höllenritt!

Silent Hill: Revelation (3D) ist der zweite Teil des auf Konamis Videospiel-Hit basierenden Horror-Schockers. Heather (Adelaide Clemens) und ihr Vater Harry (Sean Bean) sind seit Jahren auf der Flucht vor finsteren Mächten. An ihrem 18. Geburtstag wird Heather von bösen Albträumen geplagt und ihr Vater verschwindet. Die Suche nach ihrem Vater führt sie in eine dämonische Welt, nach Silent Hill.





Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. // Teilnehmen ist ganz einfach – schicken eine E-Mail mit dem Betreff „Revelation" an die Adresse gewinne@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 07. Dezember 2012

ANGRY BIRDS STAR WARS

Machtkämpfe auf dem PC

Das auf Handys und Tablet-PCs wohl bekannteste Geschicklichkeitsspiel **Angry Birds** ist in einer neuen Version erschien. Diesmal adaptieren die verärgerten Vögel, die den bösen Schweinen ans Leder wollen, den **Krieg der Sterne**. Und das Beste: Wie schon **Angry Birds Space** erscheint auch das neue **Angry Birds Star Wars** für den PC. Im neusten Teil kämpfen die Vogel-Rebellen gegen die imperialen Schweine. Während einer großen Schlacht hat ein Spion der Rebellen die geheimen Baupläne des Schweine-Todessterns geklaut und versucht nun, die Pläne zu den Rebellen zu bringen. Teil der neuen Gameplay-Mechanik sind Lichtschwerter, Laserpistolen und natürlich die Macht der Jedi-Ritter. In mehr als 80 Levels, angefangen von der Wüste Tatooines bis hin zum Schweinestern müssen Sie im legendären **Star Wars**-Universum versuchen, zum Jedimeister aufzusteigen und gegen den schrecklichen Darth Vader und seinen Meister, den Dark Lord der Schweinetrooper zu bestehen, um in der Galaxie wieder für Recht, Ordnung und Freiheit zu sorgen. Die 2D-Levels sind mit Fallen gespickt und mit Verteidigungsanlagen wie etwa Lasergeschütztürmen bestückt, mit denen das Imperium versucht, Sie aufzuhalten. Ihre Vögel können aufgelevelt werden, um deren Fähigkeiten zu verbessern. **Angry Birds Star Wars** gibt's für 5 Euro auf angrybirds.com, es macht mächtig Laune und bietet den bekannten Suchtfaktor der Videospielreihe. Der Schwierigkeitsgrad ist angesichts der standardmäßig aktivierten Zielhilfe anfangs recht niedrig, steigert sich dann jedoch und enthält etliche, teils knackschwere R2-D2- und C3PO-Bonuslevels. ❑

Info: www.angrybirds.com



Schweine als Storm Trooper, die Vögel als Jediritter. **Angry Birds Star Wars** ist witzig und die **Star Wars**-Atmosphäre gelungen.

DARK

Ganz schön bissig



Obwohl er Fähigkeiten wie Teleportieren und Finishing-Moves hat, ist Bane verwundbar und muss Schatten und Deckung ausnutzen.

Mitte November veröffentlichte Kalypso neue Bilder des Stealth-Action-Spiels **Dark**. Obwohl die Grafik noch nicht final ist, zeigen sie schon, wohin die Reise optisch geht, wenn Sie mit dem Hauptcharakter Eric Bane die Soldaten der M17-Spezialeinheit aufmischen. Bane ist ein Neu-Vampir, der zu Beginn des Spiels in einem von Blutsaugern heimgesuchten Club mit nur bruchstückhaften Erinnerungen aufwacht. Um zu klären, was geschehen ist, bedienen Sie sich fortan mächtiger Vampir-Fähigkeiten. So können Sie sich beispielsweise an Gegner heranteleportieren und dann blitzschnell mit einem Finishing-Move zuschlagen. Durch eingebaute Rollenspielelemente steigern Sie im Spielverlauf Ihre Fähigkeiten und können das Gameplay Ihren eigenen Vorlieben anpassen. Die Bilder zeigen nicht nur eine düstere und geheimnisvolle Atmosphäre, sondern auch den Mix verschiedener Architekturelemente, die beim Design der Spielwelt im Cel-Shading-Look zum Einsatz kommen. Entwickelt wird **Dark** von den Kalypso-eigenen Realmforge Studios aus München (**Dungeons**) und soll im 2. Quartal 2013 erscheinen. ❑

Info: www.getintothedark.com



Eric Bane weiß noch nicht warum, aber er ist ein Vampir. Gespräche bringen nach und nach Aufschluss.

KOSTENLOSE LESEPROBE ERHÄLTLICH

PC Games App gestartet

Wie fühlt sich PC Games eigentlich auf dem iPad an? Das können Sie seit Ende Oktober ganz einfach und vor allem völlig kostenlos ausprobieren: Die PC Games gibt's gratis im iTunes-Appstore, genauso wie eine umfangreiche Leseprobe der aktuellen Ausgabe. „Wischen" Sie sich durch Artikel, schauen Sie sich die vielen zusätzlichen Screenshots an, rufen Sie Videos und Trailer auf, testen Sie die „Interaktive Motivationskurve" und entdecken Sie die zahllosen Details, die wir in der App untergebracht haben.

Die digitalen Ausgaben enthalten natürlich all die Artikel und Rubriken, die Sie von PC Games gewohnt sind – von den „Meisterwerken" über Rossis Rumpelkammer bis hin zum Einkaufsführer. All das ist extrem einfach und komfortabel zu bedienen – was auch die Nutzer bestätigen, die die App mit 4,5 von 5 Sternen bewerten (Stand: Mitte November): Ein Fingertipp auf die Icons genügt, und schon werden Bildergalerien, Interviews oder Wertungskästen angezeigt.

Die PC-Games-App gibt es momentan fürs Apple iPad. Wer sich für die beliebten Klassenbücher rund um **World of Warcraft** interessiert, installiert die App unserer Schwesterzeitschrift PC Games MMORE (ebenfalls für iOS-Tablets). Die Apps für Android-Modelle werden derzeit überarbeitet und stehen in Kürze wieder zur Verfügung; unser Ziel ist es, dass PC Games auf jedem der unzähligen Android-Modelle gleich gut aussieht. Und wenn Sie PC-Games-Abonnent sind, wird es Sie freuen, dass wir an einer Verknüpfung von Heft- und Tablet-Ausgabe arbeiten – so können Sie in PC Games schmökern, wo immer Sie sich gerade befinden. Mehr Details zu diesem Angebot gibt es Anfang 2013.

Die Antwort auf die Frage, wie sich PC Games auf dem iPad anfühlt, die gibt es aber schon jetzt: ab sofort im Appstore. Kostenlos runterladen, installieren, loslegen! Suchen Sie einfach nach „PC Games" oder informieren Sie sich auf unserer pcgames.de-Unterseite. ❑

Info: www.pcgames.de/app



Praktische Buttons führen Sie direkt zur Bildergalerie oder zum passenden Video.

Das Inhaltsverzeichnis listet übersichtlich alle Artikel, Rubriken und Videos auf.

Interaktive Kästen erklären die Spiel-Besonderheiten, zum Beispiel die Menüs.

Alle Infos auf einen Blick: Meinungs- und Wertungskästen runden den Test ab.

Die Motivationskurve verrät Stärken und Schwächen des Spiels – per Fingertipp.

Auf nichts verzichten müssen: Natürlich ist auch das Team-Tagebuch dabei.

Eine der beliebtesten Rubriken: Der Einkaufsführer enthält aktuelle Kauftipps.

GEWINNSPIEL | Django Unchained

Wir verlosen eine exklusive Reise zur Deutschlandpremiere in Berlin!

Genauer gesagt verlosen wir 1x 2 Karten für die deutsche Kinopremiere von *Django Unchained* am 8. Januar 2013 in Berlin. An- und Abreise sowie eine Hotelübernachtung sind selbstverständlich ebenfalls im Gewinn inbegriffen. Beachten Sie bitte, dass Sie volljährig sein müssen, um am Gewinnspiel teilzunehmen. Viel Glück und den Gewinnern schon einmal viel Spaß!











Angesiedelt in den Südstaaten, zwei Jahre vor dem Bürgerkrieg, erzählt *Django Unchained* (Drehbuch und Regie Quentin Tarantino) die Geschichte von Django (Oscar-Preisträger Jamie Foxx), einem Sklaven, dessen brutale Vergangenheit mit seinen Vorbesitzern dazu führt, dass er dem deutschstämmigen Kopfgeldjäger Dr. King Schultz (Oscar-Preisträger Christoph Waltz) Auge in Auge gegenübersteht. Schultz verfolgt gerade die Spur der mordenden Brittle-Brüder und nur Django kann ihn ans Ziel führen. Der unorthodoxe Schultz verspricht, Django zu befreien, nachdem dieser ihm geholfen hat, die Brittles gefangen zu nehmen. Nach erfolgreicher Tat löst Schultz sein Versprechen ein und setzt Django auf freien Fuß. Danach gehen die beiden aber nicht getrennte Wege: Sie nehmen sich gemeinsam den meistgesuchten Verbrecher des Südens vor: Calvin Candie (Leonardo DiCaprio).

Teilnahme am Gewinnspiel

Teilnahmeberechtigt sind alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Der Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird. Teilnehmen ist ganz einfach – schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „Django" an die Adresse gewinne@pcgames.de. Viel Erfolg! Teilnahmeschluss: 27. Dezember 2012!

Spiele und Termine

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine, auf die Sie sich in den kommenden Monaten freuen dürfen. (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung
▶ Test in dieser Ausgabe
▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 72	007 Legends	Ego-Shooter	Activision	2. November 2012
	Aliens: Colonial Marines	Ego-Shooter	Sega	12. Februar 2013
	Arma 3	Taktik-Shooter	Bohemia Interactive	2013
Seite 46	Assassin's Creed 3	Action-Adventure	Ubisoft	22. November 2012
	Battlefield 4	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Baldur's Gate: Enhanced Edition	Rollenspiel	Overhaul Games	28. November 2012
	Beyond Good & Evil 2	Action-Adventure	Ubisoft	Nicht bekannt
	Bioshock: Infinite	Ego-Shooter	2K Games	26. Februar 2013
	Brothers: A Tale of Two Sons	Action-Adventure	Starbreeze	1. Quartal 2013
Seite 60	Call of Duty: Black Ops 2	Ego-Shooter	Activision	13. November 2012
	Call of Juarez: Gunslinger	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Castlevania: Lords of Shadow 2	Action-Adventure	Konami	2013
	Command & Conquer	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	2013
Seite 42	Company of Heroes 2	Echtzeit-Strategie	THQ	März 2013
	Crysis 3	Ego-Shooter	Electronic Arts	Februar 2013
	Cyberpunk 2077	Rollenspiel	Nicht bekannt	2014
	Dark	Action	Kalypso Media	1. Quartal 2013
▶	Dead Island: Riptide	Action	Deep Silver	26. April 2013
	Dead Space 3	Action	Electronic Arts	7. Februar 2013
Seite 76	Deadlight	Action-Adventure	Microsoft	25. Oktober 2012
	Divinity: Original Sin	Rollenspiel	Daedalic	2. Quartal 2013
	Divinity: Dragon Commander	Strategie	Daedalic	1. Quartal 2013
Seite 28	DmC: Devil May Cry	Action	Capcom	15. Januar 2013
Seite 86	Doom 3 BFG Edition	Ego-Shooter	Bethesda	19. Oktober 2012
	Doom 4	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Dota 2	Echtzeit-Strategie	Valve	2012
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	Kalypso Media	1. Quartal 2013
	Dragon Age 3: Inquisition	Rollenspiel	Electronic Arts	4. Quartal 2013
	Dungeons & Dragons: Neverwinter	Online-Rollenspiel	Atari	1. Quartal 2013
▶	End of Nations	Echtzeit-Strategie	Trion Worlds	4. Quartal 2012
Seite 81	F1 Race Stars	Rennspiel	Codemasters	15. November 2012
Seite 52	Far Cry 3	Ego-Shooter	Ubisoft	29. November 2012
	Fortnite	Action	Nicht bekannt	2013
	Furious 4	Ego-Shooter	Ubisoft	Nicht bekannt
Seite 78	Giana Sisters: Twisted Dreams	Jump & Run	Black Forest Games	23. Oktober 2012
Seite 36	Grand Theft Auto 5	Action-Adventure	Rockstar Games	Nicht bekannt
	H.U.N.T.	Ego-Shooter	Apogee Software	4. Quartal 2012
	Hawken	Ego-Shooter	Meteor Entertain-ment	12. Dezember 2012

Das Download-Spiel der **The Darkness 2**-Entwickler befasst sich mit der emotionalen Reise zweier Brüder, die Sie gleichzeitig steuern.

	Spiel	Genre	Anbieter	Termin
Seite 82	Jack Keane und das Auge des Schicksals	Adventure	Astragon	7. November 2012
Seite 80	King's Bounty: Warriors of the North	Runden-Strategie	1C Company	26. Oktober 2012
▶	Lego Der Herr der Ringe	Action-Adventure	Warner Bros.	23. November 2012
	Lost Planet 3	Action	Capcom	1. Quartal 2013
	Marvel Heroes	Action-Rollenspiel	Gazilion Entertainment	2013
	Mechwarrior Online	Action	Piranha Games	4. Quartal 2012
Seite 66	Medal of Honor: Warfighter	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. Oktober 2012
▶	Metro: Last Light	Ego-Shooter	THQ	März 2013
Seite 44	Micky Epic: Die Macht der 2	Action-Adventure	Disney Interactive	17. November 2012
Seite 70	Need for Speed: Most Wanted	Rennspiel	Electronic Arts	31. Oktober 2012
	Nuclear Union	Rollenspiel	1C Company	2013
Seite 32	Omerta: City of Gangsters	Runden-Strategie	Kalypso Media	31. Januar 2013
	Planetside 2	MMO-Ego-Shooter	Sony Online Entert.	20. November 2012
Seite 84	Pid	Jump & Run	Might & Delight	31. Oktober 2012
	Prey 2	Ego-Shooter	Bethesda	Nicht bekannt
	Race Driver: Grid 2	Rennspiel	Codemasters	2013
	Rainbow 6: Patriots	Taktik-Shooter	Ubisoft	2013
	Rayman Legends	Jump & Run	Ubisoft	Nicht bekannt
	Remember Me	Action-Adventure	Capcom	Mai 2013
	Sacred 3	Action-Rollenspiel	Deep Silver	2013
	Sacred Citadel	Action	Deep Silver	2013
▶	Shootmania: Storm	Ego-Shooter	Ubisoft	23. Januar 2013
▶	Sim City	Aufbau-Strategie	Electronic Arts	8. März 2013
Seite 74	Sine Mora	Action	Kalypso Media	9. November 2012
	Sniper: Ghost Warrior 2	Ego-Shooter	Daedalic	15. Januar 2013
▶	South Park: Der Stab der Wahrheit	Rollenspiel	THQ	2013
	Splinter Cell: Blacklist	Action	Ubisoft	1. Quartal 2013
	Star Citizen	Weltraum-Shooter	Nicht bekannt	2014
	Star Trek	Action	Namco Bandai	1. Quartal 2013
	Star Wars 1313	Action	Activision	2013
▶	Starcraft 2: Heart of the Swarm	Echtzeit-Strategie	Activision Blizzard	12. März 2013
	Survarium	Online-Shooter	Vostok Venture	4. Quartal 2013
	The Cave	Adventure	Sega	1. Quartal 2013
Seite 22	The Elder Scrolls Online	Online-Rollenspiel	Bethesda	2013
	The Inner World	Adventure	Headup Games	Mai 2013
	The Walking Dead: Survial Instincts	Action	Activision	2013
Seite 34	The War Z	Action	Aktos Entertainment	3. Quartal 2012
	Thief 4	Action-Adventure	Square Enix	2013
	Tomb Raider	Action-Adventure	Square Enix	5. März 2013
	Total War: Rome 2	Strategie	Sega	2. Hälfte 2013
	Warface	Ego-Shooter	Crytek	4. Quartal 2012
	Warframe	Action	Digital Extremes	4. Quartal 2012
	Wargame: Airland Battle	Echtzeit-Strategie	Deep Silver	2013
	Warhammer 40.000: Dark Millennium	Rollenspiel	THQ	Nicht bekannt
	Watch Dogs	Action-Adventure	Ubisoft	2013
	World of Warplanes	Online-Action	Wargaming.net	2012
Seite 88	Worms Revolution	Strategie	Team 17	10. Oktober 2012
	X Rebirth	Simulation	Deep Silver	2013
	XCOM	Ego-Shooter	2K Games	2013
	Zeno Clash 2	Action	Atlus	1. Quartal 2013


Panasonic
FEEL IT.
Rasierer in sportlichem Design:
Stylische Power für einen unwiderstehlichen Auftritt.
Für einen streichelzarten Look: Der griffige Nass/Trocken-Rasierer Panasonic ES-SL41 passt sich mit seinen bogenförmigen Scherfolien optimal deinen Konturen an und packt mit den scharfen 30° Schermessern auch eng anliegende Bartstoppeln – für ein perfektes Hautgefühl. Egal, ob schnelle Trockenrasur oder Nassrasur unter der Dusche – der neue ES-SL41 ist immer dabei und super-sanft zu deiner Haut. Du fühlst es.
www.panasonic.de/rasierer
Panasonic
ES-SL41
WET/DRY
AKTION
ZUFRIEDEN
ODER
GELD ZURÜCK
Weitere Informationen unter
www.panasonic.de

Das PC-Games-Team-Tagebuch

Das Leben unserer Redakteure besteht nicht nur aus Spielen und Schreiben. Was wir diesen Monat alles erlebt haben, erfahren Sie auf dieser Doppelseite.

Zu Besuch bei Lara C.



Viktor hat sich verkrümelt, um sich in München bei Square Enix das neue Tomb Raider anzuschauen. Darüber erzählen darf er noch nichts, sonst wären seine Tage gezählt – sagt er. Schreiben darf er aber schon. Doch das gibt's wohl erst im nächsten Heft zu lesen. Sorry.

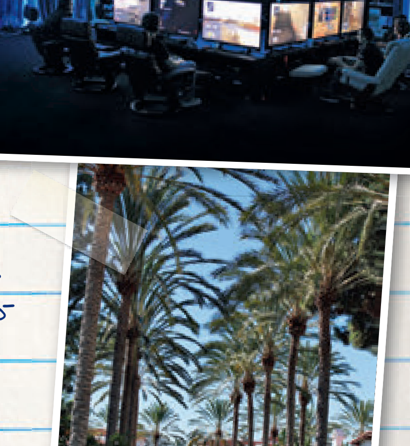

Sonnenschein pur!

Operation Urlaub

Pah, da wollte Peter uns was von einem Black Ops 2 Testevent mit 30 Journalisten erzählen, dabei sieht doch jeder halbwegs erfahrene Redakteur, dass das Bild ganz klar photoshopped ist und das Schlitzohr einfach heimlich im Urlaub war! Das Ferienresort Lacosta ist nun mal echt bekannt, Peter. Ha, erwischt!







So ein Rotz!



Marc zog sich im arschkalten Thüringer Wald am Wochenende vor der Videoabgabe eine Erkältung zu und brachte dann die Vertonung seiner Videos nur mit legalen Drogen und einem Dutzend Päckchen Tempos über die Bühne. Dank an Ricola, Olynth, Tempo und Bad Heilbrunner Husten- und Bronchialtee!









M BESTEN PREIS!





19,99
29,99 €/Monat

1 MONAT KOSTENLOS!*

1&1

Jetzt informieren: 0 26 02 / 96 96

www.1und1.de

VORSCHAU 12/12

INHALT

ACTION-ADVENTURE
GRAND THEFT AUTO 5


Seite 36

Lange herrschte Funkstille, doch nun haben wir **GTA 5** endlich in Aktion erlebt und liefern Ihnen die volle Packung an Infos sowie unseren Eindruck vom Spiel!

ONLINE-ROLLENSPIEL
THE ELDER SCROLLS ONLINE


Seite 22

Große Belagerungsschlachten als PvP-Zugpferd, Solo-Questen bis zum Maximallevel – Entwickler Zenimax Online wagt den Spagat, **Elder Scrolls**- und MMORPG-Fans zu vereinen. Bei einem Anspiel-Event direkt bei den Entwicklern erhielten wir detaillierte Einblicke in die geplanten Spielkonzepte.

MOST WANTED

Sie haben gewählt: Auf diese Spiele freuen sich unsere Leser am meisten! (Quelle: pcgames.de, Stand: 16.11.12)

1. **GRAND THEFT AUTO 5** – Action-Adventure | Rockstar Games – Termin: Frühjahr 2013
2. **BATTLEFIELD 4** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 4. Quartal 2013
3. **ASSASSIN'S CREED 3** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 22. November 2012
4. **CRYSIS 3** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: Februar 2013
5. **WATCH DOGS** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: 2013
6. **BIOSHOCK INFINITE** – Ego-Shooter | 2K Games – Termin: 26. Februar 2013
7. **METRO: LAST LIGHT** – Ego-Shooter | THQ – Termin: März 2013
8. **THE ELDER SCROLLS ONLINE** – Online-Rollenspiel | Bethesda – Termin: 2013
9. **DEAD SPACE 3** – Action-Adventure | Electronic Arts – Termin: 7. Februar 2013
10. **TOTAL WAR: ROME 2** – Strategie | Sega – Termin: 2. Hälfte 2013

NUR IN PC GAMES: UNSER VORTEST

Bei Testversionen, die ganz knapp vor Redaktionsschluss bei uns eintreffen und somit nicht mehr seriös zu bewerten sind, verwenden wir ab sofort ein neues Artikelformat: den PC-Games-Vortest! Dieser bietet Ihnen deutlich mehr wertende Elemente als eine übliche Vorschau. Welche das im Einzelnen sind, erklären wir Ihnen hier:

Einschätzungsgrundlage
Transparent und ehrlich: Welche Version des Spiels konnten wir wie lange antesten? Diese Frage beantworten wir in diesem roten Balken oben im Meinungskasten.

Positives & Negatives
Welche Probleme hatte die von uns gespielte Fassung (noch)? Welche Dinge waren bereits klasse gemacht? Das lesen Sie im Bereich „Hoffnungen & Befürchtungen".

Spielspaß-Prognose
Statt einer finalen Zahl geben wir einen Bereich an, in dem die Wertung tendenziell landen wird. Die Genauigkeit hängt dabei von der Testzeit und der Version ab: Je mehr wir über den jeweiligen Titel wissen, desto enger lässt sich die Wertung eingrenzen.

„Enthält mehr Rollenspiel als manch anderes so bezeichnetes Produkt" *Stefan Weiß*

WAS HABEN WIR GESPIELT? Als Grundlage für diesen Artikel stand uns eine mit „Beta" betitelte Version zur Verfügung. Mehrere Tage haben wir damit verschiedene **Sims**-Charaktere ausprobiert und möglichst viele Inhalte angespielt.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN
- + Die neuen, rollenspielartigen Features bieten viel Abwechslung und erlauben unterschiedliche Lösungswege.
- + Die strategische und die diplomatische Komponente sorgen für mehr Spieltiefe als in den vorigen **Sims**-Spielen.
- + Die ordentliche Anzahl an Szenarien bietet langen Spielspaß.
- − Hartgesottene **Sims**-Fans müssen auf etliche Sims-Bedürfnisse verzichten.
- − Gebäude lassen sich zwar noch einrichten, gebaut wird jedoch auf Knopfdruck.
- − Die recht komplexe Mischung und die Menüvielfalt überfordern Einsteiger.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

„So, du elender Lump, ab mit dir an den Pranger, damit ich dich mit Eiern und Tomaten bewerfen kann! Die Steuern könnte ich auch mal wieder erhöhen und nach dem feisten Wildschweinbraten heute Abend lade ich mir die dralle Schmiedin auf ein Techtelmechtel ein!" Ja, das Leben als mittelalterlicher Burgherr hat seine Reize – zumindest in **Die Sims: Mittelalter**. Ich bin überrascht, wie gut das **Sims**-Prinzip im Burgensetting funktioniert, und die neuen Rollenspielelemente gefallen mir gut. Das auf Quests und Heldenfiguren basierende Spielsystem macht richtig Spaß, ist abwechslungsreich und motivierend. **Sims**-Puristen werden wahrscheinlich trotzdem die Stirn runzeln, gibt es doch kaum mehr Grundbedürfnisse zu managen, und akribische Häuslebauer gucken in die Röhre, da man sich lediglich als Raumgestalter austoben darf.

The Elder Scrolls Online

Von: Stefan Weiß

Fakten statt Gerüchte, nach unserem Studiobesuch bei Zenimax Online wächst die Hoffnung auf auf ein tolles MMORPG.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Bekannte Namen sorgen für Assoziationen: Bei **Star Wars** denkt man an Jedi und Lichtschwerter. Wer **World of Warcraft** hört, hat sicher Bilder von Azeroth, Orks und Menschen vor Augen. Und **The Elder Scrolls** steht für eine einzigartige Einzelspieler-Rollenspielreihe, gekennzeichnet durch große Freiheit und den Drang, eine Welt für sich zu entdecken. Mit dem Zusatz „Online" im Spielenamen versucht der Entwickler Zenimax Online nun, all das, was ein typisches Rollenspielerlebnis bei **The Elder Scrolls** ausmacht, in ein MMORPG zu übertragen. Die Ankündigung dieses Projektes verursachte bei eingefleischten Fans der Serie Sorgenfalten. Unser buffed-Kollege Oliver Haake durfte sich bei einem Studiobesuch im Oktober erstmals ein Bild davon machen, wie das Team, das MMORPG-Veteranen wie Matt Firor (**Dark Age of Camelot**) im Boot hat, den Spagat zwischen einem echten **Elder Scrolls**-Feeling und den Anforderungen eines Online-Rollenspiels angeht.

Storygetriebene Levelphase

Wie für die Rollenspielreihe typisch, soll auch in der Online-Variante der einzelne Held im Mittelpunkt stehen. Dementsprechend erlebt jeder Spieler in **TESO** seine eigene Geschichte. Entscheidungen im Laufe der Quests wirken sich auf das Spielerlebnis aus. Damit dies funktioniert, setzt Zenimax Online konsequent auf Phasing, sprich solche questrelevanten Abschnitte bekommt jeder Spieler gemäß seines Fortschritts präsentiert.

Beim Monsterdesign dürfen sich die Entwickler austoben. Biester wie dieser Dreugh sehen richtig klasse aus. Dazu soll jeder Monstertyp seine eigenen, taktischen Finessen besitzen, um für den Spieler eine echte Herausforderung darzustellen.



▲ Die Ähnlichkeit zu bereits aus den Offline-Spielen bekannten Gegenden Tamriels ist recht hoch. Das Bild oben könnte doch glatt aus **The Elder Scrolls 5: Skyrim** stammen.

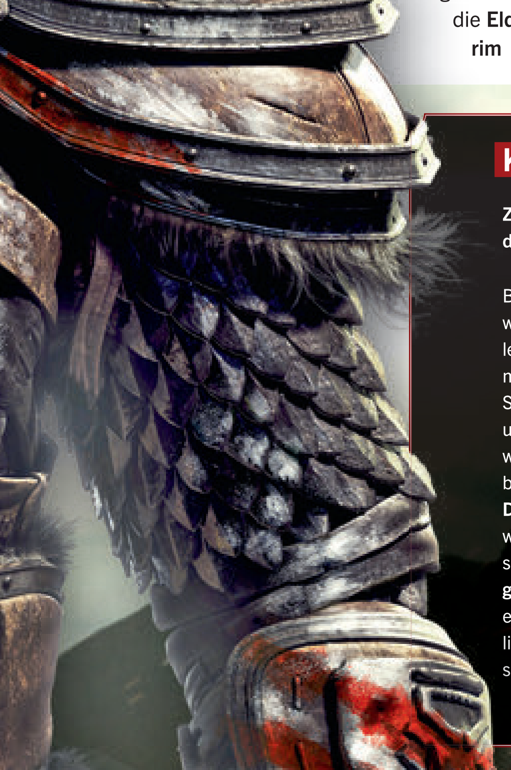
Öffentliche Dungeons lassen sich jederzeit auch alleine erkunden. Allerdings braucht man gegen ein solches Daedra-Monster schon einen gut ausgerüsteten Charakter.



Wenn man dabei gerade in einer Gruppe unterwegs ist, kann das auch für etwas Verwirrung sorgen, da Dialoge mit NPCs je nach teilnehmenden Spielern unterschiedlich ausfallen. Animierte Zwischensequenzen wie in **Star Wars: The Old Republic** sind nicht vorgesehen, das Spielgeschehen zoomt bei Dialogen an die NPCs heran, für Atmosphäre sorgen gute Sprecher (in der gezeigten englischen Fassung).

Gut verpackter Einstieg

Beim Anspiel-Event fühlte man sich gleich heimisch – das gezeigte Startgebiet, die Insel Bleakrock, gehört zur Provinz Himmelsrand, die **Elder Scrolls**-Spieler aus **Skyrim** bestens kennen dürften. Hier zeigt sich auch sofort, dass die Entwickler viel Wert darauf legen, eine vertraute Spielwelt zu bieten. Der Wiedererkennungswert der Spielgebiete in Himmelsrand oder auch Morrowind, das wir später betreten dürfen, ist sehr hoch. Was im Startgebiet ebenfalls positiv auffällt: **TESO** verzichtet auf die für MMORPGS ansonsten typischen Quest-Hubs, die einem mehr oder weniger vorschreiben, wo man denn nun als Nächstes hingehen soll. Wie in einem Offline-**Elder Scrolls** üblich, haben Sie die freie Wahl, welchen Landstrich des Gebiets Sie erkunden möchten. Der Entdeckerdrang ist ein wichtiges Element für **Elder Scrolls** – und das soll auch im Online-Universum so sein. Die Quests, die sich bei Ihren Reisen auftun, erzählen meist kleine Geschichten. Diese sind oft mit der Hauptgeschichte im Startgebiet verknüpft, was für einen ordentlichen Motivationsschub sorgt, sich in Ruhe umzusehen und NPCs aufzusuchen. Inhaltlich läuft es oft auf gewohnte Ware hinaus: Dinge besorgen, Gegner ausschalten



KLASSENWAHL MIT GROSSER FREIHEIT

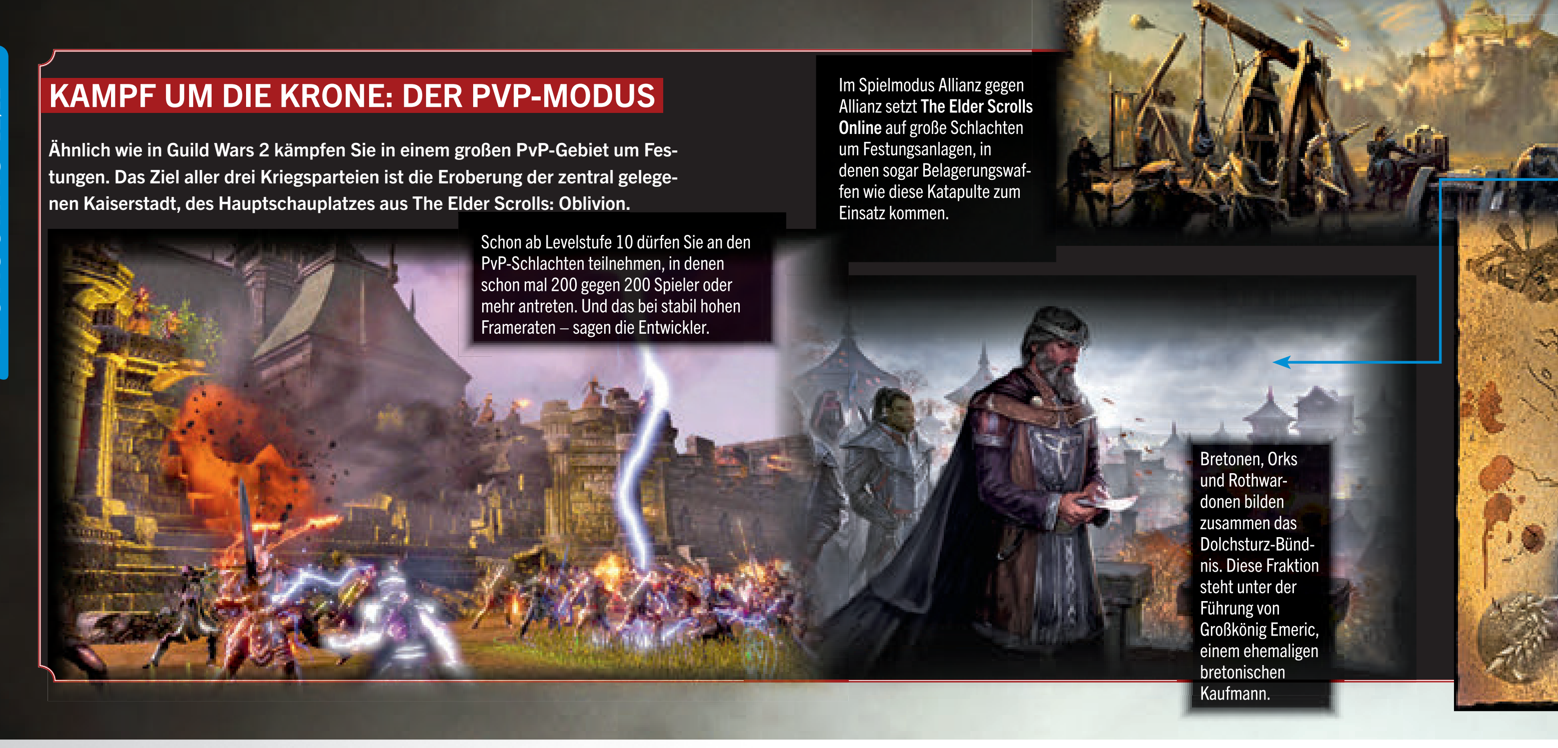
Zu Beginn des Spiels entscheiden Sie sich zwar für eine Klasse, doch wie Sie diese gestalten, bleibt Ihnen überlassen.

Bislang sind fünf spielbare Klassen bekannt. Wie in einem waschechten **Elder Scrolls** üblich, darf jeder Charakter alles nutzen, was das Spiel bietet. Ein zaubernder Schurke mit schwerer Rüstung? Das geht. Letztlich entscheidet Ihr Spielverhalten und die Art und Weise, wie Sie Ausrüstung und Fertigkeiten leveln, darüber, wie sich Ihre Figur entwickelt. **1** **Schurke**: Völker wie die Khajiit oder Argonier bringen rassenspezifische Boni mit. **2** **Wächter, Templer, Drachenritter:** Gleich drei kriegerisch orientierte Klassen wird es am Ende in **The Elder Scrolls Online** geben. Wir sind gespannt, worin sie sich unterscheiden. **3** **Magier:** Für reichlich Abwechslung dürfte die Magierklasse sorgen, sofern die Entwickler möglichst viele der in der Vorlage zur Verfügung stehenden Zauberschulen einbauen.

1 2 3

KAMPF UM DIE KRONE: DER PVP-MODUS

Ähnlich wie in Guild Wars 2 kämpfen Sie in einem großen PvP-Gebiet um Festungen. Das Ziel aller drei Kriegsparteien ist die Eroberung der zentral gelegenen Kaiserstadt, des Hauptschauplatzes aus The Elder Scrolls: Oblivion.



Schon ab Levelstufe 10 dürfen Sie an den PvP-Schlachten teilnehmen, in denen schon mal 200 gegen 200 Spieler oder mehr antreten. Und das bei stabil hohen Frameraten – sagen die Entwickler.

Im Spielmodus Allianz gegen Allianz setzt **The Elder Scrolls Online** auf große Schlachten um Festungsanlagen, in denen sogar Belagerungswaffen wie diese Katapulte zum Einsatz kommen.

Bretonen, Orks und Rothwardonen bilden zusammen das Dolchsturz-Bündnis. Diese Fraktion steht unter der Führung von Großkönig Emeric, einem ehemaligen bretonischen Kaufmann.

und Ähnliches. Aber die Quest-Dialoge sind besser als bei anderen MMORPGs. Statt „Bring mir 10 Goblinköpfe!“ heißt es „Rette so viele Bewohner, wie du kannst!“, inklusive einer dazu passenden Geschichte. Dabei dürfen Sie zwischen mehreren Antworten beziehungsweise Fragen auswählen, die mitunter zwei oder drei unterschiedliche Lösungsmöglichkeiten für eine Quest ergeben. So verurteilen Sie etwa an der Küste Morrowinds entweder die Besatzung einer Militärfestung oder die Bevölkerung einer kleinen Hafenstadt zum Tode, da Sie nur einen der beiden Orte gegen die Bedrohung durch den kriegerischen Bund der Covenant verteidigen können. Laut Aussage der Entwickler sollen solche Entscheidungen derart weitreichend sein, dass sie sich später im Spiel noch bemerkbar machen.

> „Ich bin gespannt, wie die Spieler ihre Skills kombinieren.“
>
> Nick Konkle, Gameplay-Designer bei Zenimax Online

Kämpfen ohne Cooldown

Das Kampfsystem in **The Elder Scrolls Online** besteht definitiv nicht aus der im Genre üblichen Schnellzugriffsleisten-Klickerei. Vielmehr übernehmen die Entwickler das für **Elder Scrolls** typische aktive Kampfsystem – teilweise. Der Spieler muss aktiv sein Ziel mit der Maus anvisieren, mit der linken Maustaste zuschlagen und mit der rechten Maustaste blocken. Die Kämpfe basieren auf den beiden Ressourcen Magicka und Stamina. Magicka liefert die Energie für Spezialattacken, Stamina benötigt man für Tätigkeiten wie Sprinten, normale Angriffe und das Blocken. Wenn diese Ressourcen aufgezehrt sind, muss man entweder warten, bis sie sich (innerhalb eines Kampfes) langsam wieder auffüllen, oder Regenerationstränke schlucken – so wie man es auch in einem Einzelspieler-**Elder Scrolls** gewohnt ist. Dank der Block-Fähigkeit lassen sich gegnerische Attacken regelrecht auskontern, Ihr Gegenüber ist dann kurzzeitig benommen. In der gezeigten Version war es jedoch noch sehr offensichtlich, wann ein Gegner zu einem solch starken Angriff ansetzt, sodass man einen Kampf schnell für sich entscheiden konnte. Dieses Umstandes sind sich die Entwickler bewusst und feilen beim Kampfsystem auf jeden Fall noch intensiv am Balancing.

Viel zu lernen

Taktische Tiefe bekommen die Kämpfe durch die Skills und Zauberfertigkeiten. Bis zu fünf solcher Eigenschaften lassen sich auf einer schlank gehaltenen Zugriffsleiste platzieren. Als sechstes Element dient der Ultimate-Angriff, eine Spezialattacke oder ein Spezialzauber, der sich im Laufe eines



Gruppenkämpfe in **The Elder Scrolls Online** sollen davon leben, die Schwächen des Gegners herauszufinden und entsprechend taktisch zu agieren. Denn ein Dungeonboss wie dieser hier besitzt so einige Spezialattacken!



Die Kaiserstadt im Zentrum des PvP-Gebietes Cyrodiil wird von High-Level-Gegnern beherrscht. Die siegreiche Fraktion krönt dort den höchstrangigen Spieler zum Kaiser.

Spieler, die sich dem Ebenherz-Pakt anschließen wollen, wählen Ihren Charakter aus den Völkern Nord, Argonier oder Dunkelelfen. Angeführt wird der Pakt von Jorunn, dem Skaldenkönig.

Das Aldmeri-Dominion setzt sich aus Hochelfen, Waldelfen und den katzenartigen Khajiit zusammen. Die junge Hochelfin Ayrenn sitzt auf dem königlichen Thron von Sommersend.

Kampfes erst aufladen muss, bevor Sie ihn einsetzen dürfen. Ähnlich wie in **Guild Wars 2** hängt die Auswahl an Fertigkeiten von der Ausrüstung ab, die man trägt. Ergänzt wird dieses System durch bekannte **Elder Scrolls**-Mechaniken. Wer getragene Ausrüstung intensiv einsetzt, verbessert diese und schaltet dadurch weitere Fertigkeiten frei. Damit die Aktionsleiste dennoch übersichtlich bleibt, kommen auch viele passive Eigenschaften zum Einsatz, die automatisch im Hintergrund agieren, sobald sie freigeschaltet sind.

Clevere Gegner

Besonders stolz sind die Entwickler von **The Elder Scrolls Online** auf die Monster und Gegner im Spiel. Denn ähnlich wie Spieler davon profitieren, ihre Fähigkeiten zu kombinieren, um effektiver zu kämpfen, nutzt das auch die KI zum eigenen Vorteil aus. Etwa in einem Dungeon, in dem sich eine ölige Substanz in Lachen am Boden befindet. Unachtsame Spieler, die sich in so einer Pfütze aufhalten, müssen damit rechnen, dass gegnerische Zauberer die Substanz plötzlich mit einem Feuerzauber entzünden, um so mehr Schaden anzurichten. Generell soll es bei den Gefechten darum gehen, die Spieler vor eine taktische Herausforderung zu stellen, die man dann alleine oder im Gruppenspiel meistert.

Im Zuge eine Live-Demonstration zeigte uns Lead Gameplay Designer Nick Konkle einige Monster-Begegnungen in einem Dungeon. Wer diese Gefechte nicht taktisch klug angeht, dem gehen bald die Ressourcen aus. Daher heißt es also: die Kampfweise des Gegners analysieren, das Ziel nach Möglichkeit betäuben, einen Spezialangriff landen, dann den feindlichen Gegenschlag blocken und ihm anschließend den Rest geben. Damit

INTERVIEW MIT NICK KONKLE

„Skills mit Cooldown haben ausgedient.“

PC Games: Warum habt ihr euch für ein direktes Kampfsystem in **Elder Scrolls Online** entschieden?
Konkle: „Der erste Grund liegt klar auf der Hand: **Elder Scrolls**-Spieler erwarten ein aktives Kampfsystem, weil es für die Rollenspielreihe typisch ist. Der zweite Grund ist, dass viele Online-Rollenspieler inzwischen ermüdet und gelangweilt davon sind, Skill-Knöpfe zu drücken und die Cooldowns abzuwarten. Alle Ehre dieser Ära von MMORPGs und dem Spaß, den wir damit hatten! Aber es macht einfach mehr Spaß, seine Fähigkeiten einzusetzen, wann man will, und dabei taktisch zu überlegen, wann der richtige Zeitpunkt ist, um sie einzusetzen. Wir sind überzeugt davon, dass Taktik und Instinkt wichtige Bestandteile beim Kämpfen in einem **Elder Scrolls**-Spiel sind.“

PC Games: PvP-Schlachten mit bis zu 500 Spielern gleichzeitig soll es in **The Elder Scrolls Online** geben. Funktioniert das wirklich?
Konkle: „Es können sogar mehr als 500 Spieler sein. Unser Technik-Team hat es tatsächlich geschafft, dass **The Elder Scrolls Online** auch bei so hohen Datenmengen sauber und mit hoher Framerate läuft.“

PC Games: Ihr habt uns in der Präsentation verschiedene Monster-Klassen gezeigt. Unterscheiden sich diese auch beim Kampf oder sehen sie eben nur unterschiedlich aus?

Konkle: „Jeder Monstertyp ist anders, das kann ich euch versichern. Jedes Mal, wenn wir ein neues Monster entwickeln, fragen wir uns, was wir daran interessant gestalten können. Wie besiegt man es taktisch, welche Fähigkeiten soll es besitzen? Die Gegner in **The Elder Scrolls Online** sind kein Kanonenfutter – sie sind clever, sie arbeiten zusammen, kombinieren ihre Fertigkeiten. Manche sind riesig groß, andere verdammt schnell oder unsichtbar. Wir wollen erreichen, dass sich die Spieler in jedem Gefecht herausgefordert fühlen. Erst dann macht das Kämpfen auch richtig Spaß.“

Nick Konkle ist Gameplay-Designer bei Zenimax Online

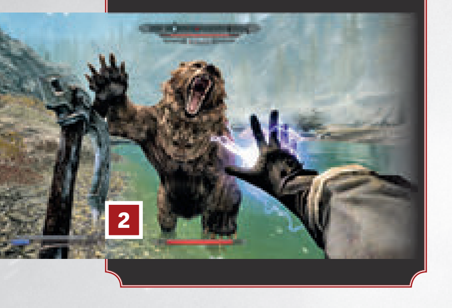
PC Games: Wie funktionieren die öffentlichen Dungeons in **The Elder Scrolls Online**?
Konkle: „Wir haben uns dafür entschieden, die Dungeons nach levelspezifischen Schwierigkeitsgraden zu entwerfen. Wer beispielsweise einen öffentlichen Level-15-Dungeon mit Stufe 10 bestreiten will, kann das tun. Es wäre dann aber ratsam, dies mit fünf bis sechs anderen Spielern anzugehen. Auf Level 18 kann man den gleichen Dungeon auch solo versuchen. Abhängig vom Spielerlevel fällt dann die Belohnung im Verlies aber anders aus.“

PC Games: Waffen und Rüstungen sind ja nicht auf die Klasse des Spielers beschränkt. Wie lässt sich das balancen?
Konkle: „Die Grundlage für das Balancing bei einem so offenen System haben wir damit geschaffen, dass man als Spieler für seine Kampfaktionen Stamina verbraucht. So muss ein Magier, der Schild und Schwert nutzt, gut überlegen, was er wann einsetzt.

COMMUNITY-EINBINDUNG

Zenimax Online weiß um die hohen Ansprüche, die Fans an The Elder Scrolls stellen. Darum gehen die Entwickler auch auf Community-Wünsche ein.

Perspektivenwahl möglich: Zu Beginn der Entwicklung von **The Elder Scrolls Online** war lediglich eine klassische MMORPG-Ansicht vorgesehen. Sprich die Kamera blickt stets von hinten auf die Spielfigur [1]. Viele **Elder Scrolls**-Spieler bevorzugen aber die aus den bisherigen Teilen der Serie bekannte Ego-Perspektive. Diese trägt viel zum packenden Kampferlebnis bei, zuletzt in **Skyrim** sehr schön umgesetzt [2]. Dem Wunsch der Community, auch **Elder Scrolls Online** mit typischer Ego-Perspektive spielen zu können, kamen die Entwickler nach.

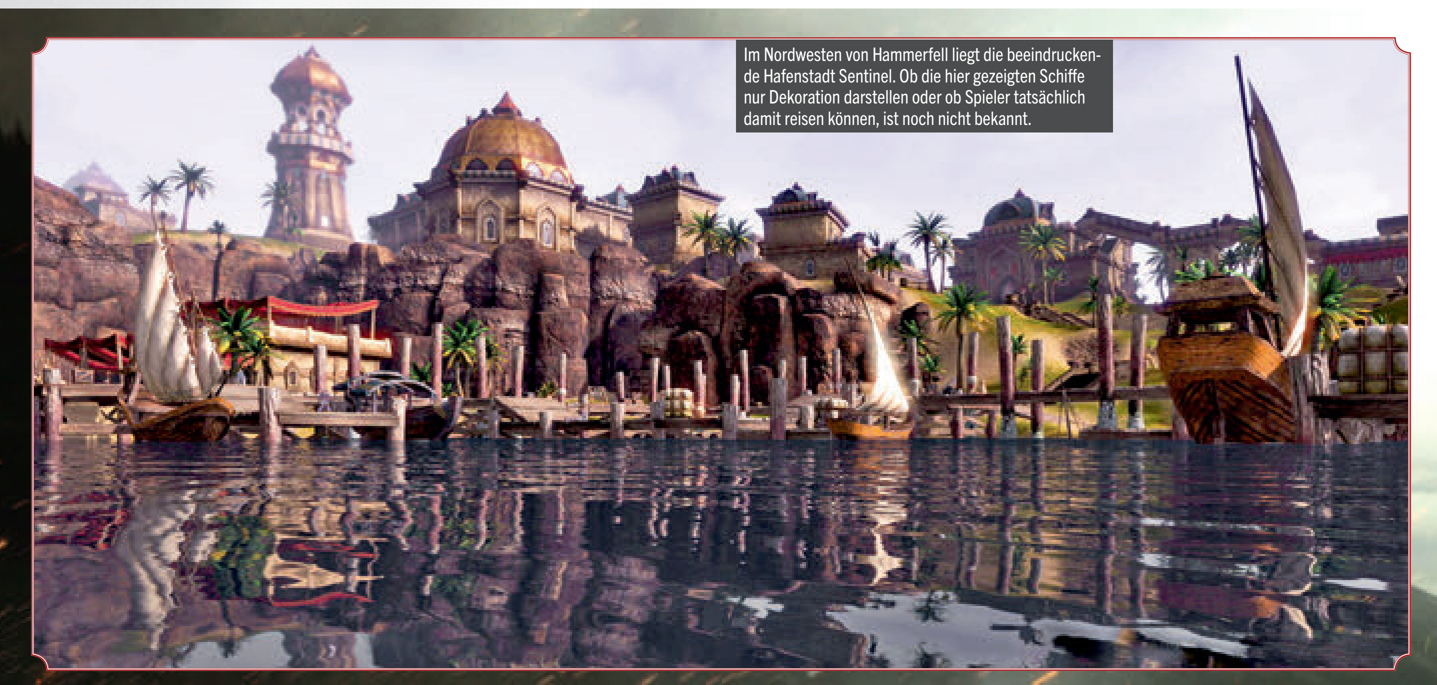




Die PvP-Schlachten haben fette Burgbelagerungen im Programm. Solche Großprojekte sollten schon in **Age of Conan** und **Warhammer Online** die Spieler begeistern, scheiterten aber meist aufgrund von Design-Fehlern. Hoffentlich macht es Zenimax Online besser.

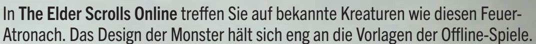
verlaufen die Kämpfe deutlich dynamischer als in den meisten bekannten MMORPGs.

Alle vereint – der Megaserver
In Sachen Serverstruktur verspricht **The Elder Scrolls Online** einen im Genre unüblichen Weg einzuschlagen. Alle Spieler sollen auf einem einzigen Server Heimat finden, das kennt man bisher lediglich von **Eve Online**. Lediglich technische Probleme in Bezug auf die Ping-Zeiten könnten dazu führen, dass man je einen Megaserver für die USA und einen für Europa installiert. Die Vorteile einer solchen Struktur sind vielfältig: überfüllte Server und lange Wartezeiten zu Spielbeginn, verwaisende Realms nach einigen Wochen – all das wird es nicht geben. Um den Spielerfluss trotzdem so zu steuern, dass man ohne Lags spielen kann, wenn viele Zocker gleichzeitig zugegen sind, arbeitet das System mit vielen instanzierten Bereichen, sprich je mehr Spieler pro Gebiet anwesend sind, desto mehr „Kopien" des Gebietes sind aktiv. Damit man dennoch bequem mit seinen Freunden oder in der Gilde zusammenspielen kann, bietet das **TESO** die Möglichkeit der Personalisierung. So lassen sich Freundes-, Favoriten- und sogar Ignore-Listen einrichten, welche das System bei Spielstart überprüft, um die jeweils passende Spielergemeinschaft möglichst in einer Instanz der Welt agieren zu lassen. Darüber hinaus wird es mit ziemlicher Sicherheit auch Mechaniken geben, zwischen den Instanzen zu wechseln, falls man doch mal versehentlich nicht mit seinen Kumpels zusammenfindet. Auch die Einbindung von Kontaktlisten, etwa durch Facebook, Twitter und Co., ist möglich – sofern man das als Spieler möchte. Zusätzliche Einstellmöglichkeiten für den Spieler lassen es zu, dass man beispielsweise nur mit Leuten des gleichen Levelfortschritts zusammenspielen möchte. Oder die Spielinstanz soll möglichst leer sein, um in Ruhe einen öffentlichen Dungeon erkunden zu können? Oder Ihnen steht der Sinn nach viel Geselligkeit mit möglichst vielen Mitstreitern? Alles möglich. „Wir wollen diese optionale, soziale Komponente voll ausnutzen", so der O-Ton der Entwickler. Ein weiterer großer Vorteil erschließt sich im PvP-Modus. Durch die Fülle der Spieler wird es im Open-World-PvP



Im Nordwesten von Hammerfell liegt die beeindruckende Hafenstadt Sentinel. Ob die hier gezeigten Schiffe nur Dekoration darstellen oder ob Spieler tatsächlich damit reisen können, ist noch nicht bekannt.





In **The Elder Scrolls Online** treffen Sie auf bekannte Kreaturen wie diesen Feuer-Atronach. Das Design der Monster hält sich eng an die Vorlagen der Offline-Spiele.

Verteidiger einer Burg im PvP-Modus können von begehbaren Zinnen aus die Angreifer beharken.

praktisch nie dazu kommen, dass eine Seite gar nicht anwesend ist. Auf perfektes Bevölkerungs-Balancing sollte man dennoch nicht hoffen. In Sachen Populationsgrenze ist nach oben hin jedenfalls kein Limit gesetzt. Laut Chefentwickler Matt Firor können unendlich viele Spieler pro Megaserver agieren. Doch ob sich das bewahrheitet, das bleibt abzuwarten!

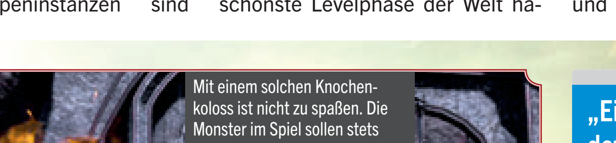
Gruppenspiel eröffnet

Damit Sie beim Erkunden der riesigen Spielwelt in der Gruppe stets auf Herausforderungen stoßen, wird **The Elder Scrolls Online** massig Dungeons und sogenannte Abenteuer-Zonen bieten. Letztere sind vergleichbar mit den Event-Gebieten in **Guild Wars 2**. Neben reinen Gruppeninstanzen sind viele dieser Gruppengebiete öffentlich zugänglich, sodass eine Gruppenanmeldung entfällt. Auch Schlachtzüge sind eingeplant sowie große PvP-Schlachtfelder. Gesehen haben wir beim Besuch noch nicht allzu viel davon. Immerhin durften wir in einen öffentlichen Dungeon reinschnuppern und ein Video zeigte eine beeindruckende Belagerungsschlacht im PvP-Gebiet von Cyrodiil. Näheres zum PvP-Modus finden Sie im Extrakasten auf der vorigen Doppelseite. Das Team von **The Elder Scrolls Online** hat sich wahrlich viel vorgenommen, um uns im nächsten Jahr ein erstklassiges Online-Rollenspiel zu liefern.

Maximallevel erreicht – und jetzt?

Online-Rollenspiele können die schönste Levelphase der Welt haben, mit voll vertonter Story, abwechslungsreichen Questgebieten, Zwischensequenzen – letztendlich spielt das alles jedoch nur noch eine untergeordnete Rolle, wenn es um den Begriff „Endgame“ geht. Online-Rollenspiele unterliegen dem Zwang, möglichst zeitnah Inhalte bereitzustellen, welche die Spieler bei Laune halten, nachdem sie die Maximalstufe erreicht haben. Wie schnell Spieler unzufrieden werden und in Scharen davonlaufen, sahen wir jüngst bei der Entwicklung in **Star Wars: The Old Republic**. Bei Zenimax Online ist man sich dieser Problematik durchaus bewusst. Chefentwickler Matt Firor verriet dazu, dass es nach Release konstant Nachschub von sowohl Gruppen- als auch Einzelspieler-Inhalten geben werde. Ob das alle vier, sechs oder acht Wochen oder gar noch länger bedeutet, darauf wollte sich Firor jedoch nicht festlegen lassen. ❑

> „Wir wollen Fans von Elder Scrolls und MMORPGs vereinen!“
>
> Matt Firor, Chefentwickler bei Zenimax Online



Mit einem solchen Knochenkoloss ist nicht zu spaßen. Die Monster im Spiel sollen stets eine Herausforderung darstellen.

„Ein Online-Rollenspiel, das ich mir definitiv fest für 2013 vormerke!“

Stefan Weiß



Als Fan der **Elder Scrolls**-Reihe bin ich sehr darauf gespannt, wie es sich in **The Elder Scrolls Online** final anfühlen wird, zusammen mit anderen Spielern Tamriel gemeinsam zu durchstreifen. Oft genug habe ich mir vorgestellt, wie cool es wäre, **Oblivion**, **Morrowind** oder **Skyrim** in einem Koop-Modus zu erleben. Die von den Entwicklern angekündigte Möglichkeit, sich auf einem Mega-Server je nach zuvor eingestellten persönlichen Vorlieben in mehr oder weniger bevölkerten Gebieten herumzutreiben, gefällt mir dabei besonders gut. Beim PvP-Konzept bin ich noch skeptisch, ob die Sache mit den groß geplanten Burgbelagerungen auch wirklich gut funktioniert und vor allem, ob es lang anhaltend Spaß macht. Ich denke da an meine schlechten Erfahrungen in **Age of Conan** (zu umständlich geraten) oder in **Warhammer Online** (oft zu wenige Mitspieler). Schön hingegen, dass die Entwickler möglichst viel **Elder Scrolls**-Feeling einbauen, sei es durch das aktive Kampfsystem, durch die optional spielbare Ego-Perspektive oder die spielerische Freiheit, seinen Charakter nach Lust und Laune zu entwickeln.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Zenimax Online
PUBLISHER: Bethesda
TERMIN: 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Hommage an die Serien-Vergangenheit: Wenn man den Devil Trigger auslöst, werden Dantes Haare weiß – und er trägt urplötzlich wieder seinen roten Mantel.

DAS IST NEU

- Erzählt die Vorgeschichte zu den bisherigen Teilen – entsprechend ist Dante ein junger, frecher Bengel!
- Erstmals nicht von Capcom selbst, sondern von Ninja Theory entwickelt
- Akrobatik-Einlagen nehmen nun einen viel größeren Teil der Spielzeit ein.
- Stark verändertes, klasse designtes Kampfsystem
- „Devil Trigger"-Modus (siehe Bild rechts) nun viel eleganter und schicker
- Keine manuelle Lock-on-Funktion – Dante visiert von selbst den nächsten Gegner an.

DmC: Devil May Cry

Von: Thorsten Küchler

Kein Grund zum Weinen: Der neue Dante ist cooler, jünger und viel moderner!

Das kleine Wörtchen Fan ist die Kurzform des deutlich doofer klingenden Begriffs „Fanatiker" – und Fanatismus kann manchmal ganz schön verletzend sein! Das Entwicklerstudio Ninja Theory lernte dies auf die harte Tour: Als die Engländer den ersten Trailer zum neuen **Devil May Cry** veröffentlichten, liefen die Anhänger der weltberühmten Serie Sturm. „Dante als Jüngling mit brauner Kurzhaarfrisur? Das geht nicht und kann nur bescheuert werden", lautete das vernichtende (Vor-)Urteil. Wir entgegnen: Wenn man keine Ahnung hat, einfach mal den Mund halten. Denn das Spiel wird nicht nur bombastisch gut, sondern auch ein echtes, würdiges **Devil May Cry**.

Neues aus der Anstalt

Getreu dem Motto „Der erste Eindruck zählt" legt **DmC** los wie die sprichwörtliche Feuerwehr: Unterlegt von grandioser Metalmusik (mehr dazu einige Zeilen später) erwacht der ebenso rotzfreche wie rebellische Dante in einem Wohnwagen – irgendwo an der Westküste der USA. Splitterfasernackt muss unser Teufelskerl mit ansehen, wie ein turmhoher Dämon durch die Szenerie fegt und nichts als Verwüstung hinterlässt. Die folgende Zwischensequenz ließ uns lauthals loslachen: Denn Dante springt nicht nur in Zeitlupe durch die fliegenden Trümmer seiner Behausung, er schlüpft währenddessen (!) auch noch in Unterbuxe, Jeans sowie Lederjacke. Der nächste Lacher folgt wenige Sekunden später: Im Eifer des Gefechts fällt



Einstürzende Gebäude, herbeifliegendes Mobiliar – die Spielwelt verändert sich ständig vor Ihren Augen!

Entwickler Ninja Theory setzt abermals auf den aus **Enslaved** bekannten Grafikstil – satte Farben, wohin man schaut!



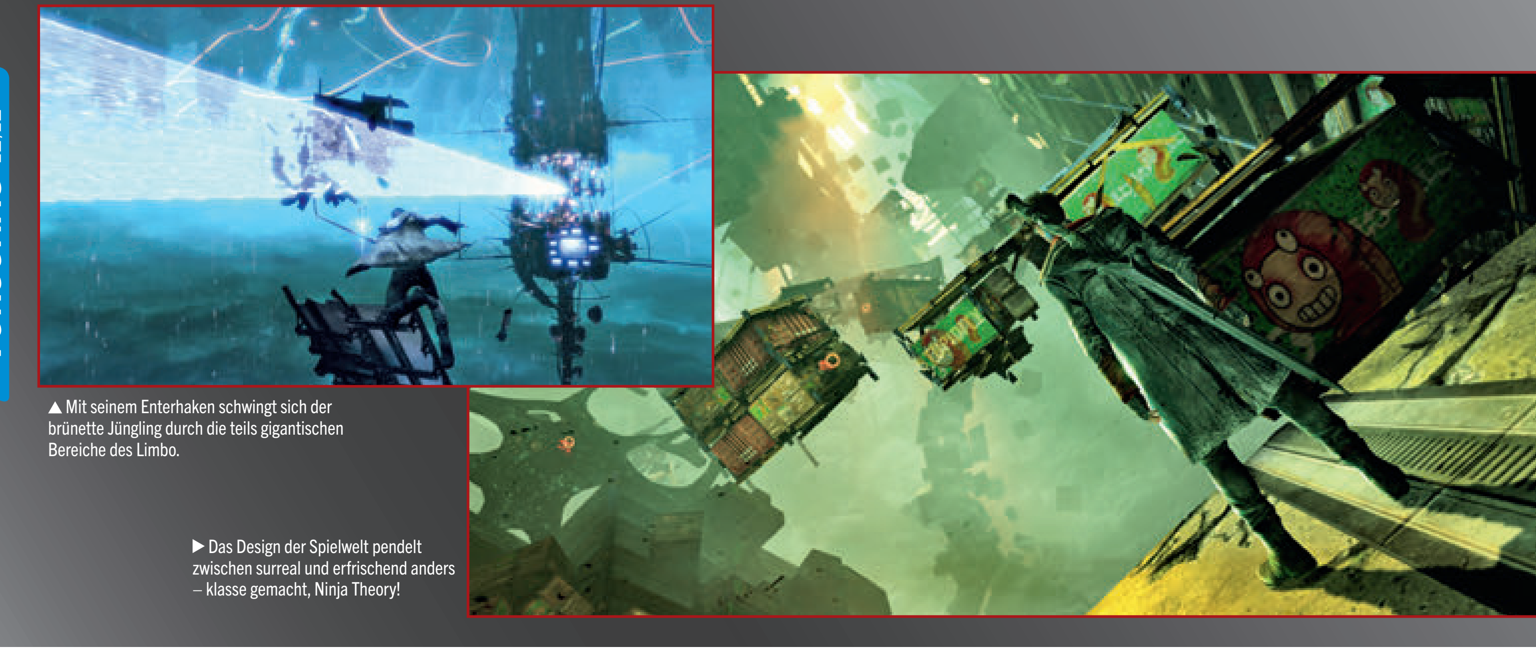
Aktivieren Sie Dantes Engelsfähigkeiten, schwingt er eine riesige Sense – ideal, um große Gegnergruppen zu bändigen.

Dantes Dämonentalente bringen hingegen eine gigantische Feueraxt hervor, die selbst gepanzerte Feinde erledigt.

Dante eine blonde Perücke auf den Schädel – was nicht nur herrlich behämmert aussieht, sondern zudem gekonnt die eingangs erwähnten Kritiker durch den Kakao zieht. Auch die Story überrascht mit subtiler Satire: Die fiese Bank Silversax hat alle Macht an sich gerissen und unterjocht die Menschheit – die Bezüge zur realen Weltpolitik sind klar erkennbar. Doch zurück zur Handlung: In Wahrheit wird das Finanzwesen im Spiel von Monstern geleitet, die in einer Parallelwelt namens Limbo hausen. Als Sohn eines Engels und eines Dämons ist Dante nun das einzige menschliche Wesen, das in ebenjene Teufelsdimension reisen kann. Diese recht banale Grundidee nutzen die Entwickler für einige famose Techniktricks: Der Wechsel von echter zu dämonischer Welt findet stets in Echtzeit und auf spektakuläre Weise statt – da wachsen urplötzlich pechschwarze Gebäude aus dem Boden und Wände verschieben



Der erste Level ist ein Vergnügungspark voller grell leuchtender Neonreklamen. Am Ende des Abschnitts wartet der erste Boss: ein Jägerdämon (rechtes Bild).



▲ Mit seinem Enterhaken schwingt sich der brünette Jüngling durch die teils gigantischen Bereiche des Limbo.

▶ Das Design der Spielwelt pendelt zwischen surreal und erfrischend anders – klasse gemacht, Ninja Theory!

sich ruckartig in alle Himmelsrichtungen. Überhaupt ist das Design von **DmC** absolut fantastisch: Dank brillanter Farbspielereien und einzigartiger Level-Architektur wirkt das Spiel trotz einiger unscharfer Texturen wie aus einem Guss. Hinzu kommt der treibende Klangteppich: Knallharte Rockriffs von der norwegischen Band Combichrist wechseln sich mit Elektrobeats des Drum-'n'-Bass-Trios Noisia ab. Das Ergebnis ist ein Soundtrack, der einem ständig ins Hirn hämmert: „Auf geht's, ich will weiterkämpfen!"

Himmel und Hölle

Doch die tollste Präsentation ist nur Schall und Rauch, wenn das Kampfsystem nichts taugt. Zum Glück gehört **DmC** auch in dieser Disziplin zur Genre-Oberklasse. Das grundlegende Prinzip ist recht simpel: Ein Knopf löst Schwerthiebe aus, ein anderer Schüsse aus Dantes Pistolen. Der Clou daran: Sie können jederzeit (also auch mitten in einer Kombo-Attacke) die übermenschlichen Talente des Helden entfachen. Während die L2-Taste für Dantes himmlische Wurzeln steht und eine riesige Sense herbeihext, fungiert R2 als teuflisches Pendant (Stichwort: Flammenaxt!). Dieses System erinnert nicht nur an **Castlevania: Lords of Shadow** (Xbox 360/PS3), es sorgt auch für herrlich schnelle, taktisch angehauchte Gefechte. Sie müssen ständig zwischen den verschiedenen Waffenvarianten wechseln und Ihr Vorgehen anpassen, um die anrückenden Gegnerkreaturen im Zaum zu halten. Und wenn es dann doch mal brenzlig wird, aktivieren Sie den Devil Trigger und verwandeln Dante so in einen unverwundbaren Derwisch. Geniale Idee der Entwickler: Ihre Gegner werden gleichzeitig in die Luft geschleudert und segeln langsam wieder gen Erdboden – wenn der erste Feind wieder den Grund erreicht, wird der Devil Trigger deaktiviert. Bedeutet: Sie müssen eine stilvolle Sprungattacke ausführen, um möglichst viele Halunken noch in der Luft zu erledigen.

Willkommen im Schwinger-Club

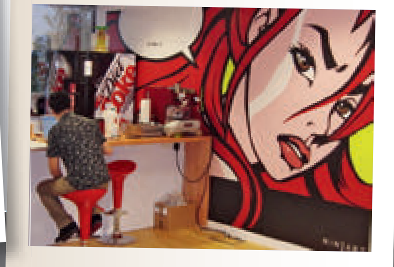
DmC bietet seinem geneigten Publikum nicht nur Keilereien, sondern auch erstaunlich viele Sprungpassagen: Oft sollen Sie unter Zeitdruck über Plattformen hüpfen oder sich von Gebäude zu Gebäude schwingen. Ja, richtig gehört: Dante nutzt eine Art magischen Wurfhaken, um durch die Lüfte zu fliegen. Und auch bei diesen eigentlich so gewöhnlichen Intermezzi sorgt ein kluger Kniff für frischen Wind: Denn auch hier müssen Sie die duale Natur Ihres Helden beachten. Drücken Sie den Teufelsknopf, so zieht der Wurfhaken Dinge heran. Drücken Sie hingegen den Engelsknopf, so zieht sich Dante in die Richtung des jeweils eingehakten Gegenstands. **DmC** wird deshalb noch lange nicht zum kniffligen Hüpfspiel, aber die neue Bewegungsfreiheit macht das Geschehen dynamischer als in den Vorgängern. Außerdem entdecken neugierige Kletterer das ein oder andere Extra: In jedem Schauplatz sind Schlüssel versteckt, die wiederum Tore zu Geheimlevels öffnen. Letztere sind kurze Minimissionen, bei denen Sie ein kleines Wettrennen gegen die Zeit absolvieren oder eine Gegnerwelle erledigen. Als Belohnung winken wertvolle Bonus-Items. Sie merken schon: Es müsste schon mit dem Teufel zugehen, wenn **DmC** im Test (vielleicht schon in der kommenden Ausgabe!) schlecht abschneidet ... ❑

PC GAMES ON TOUR

Wir haben die Entwickler von Ninja Theory im englischen Cambridge besucht.

Das Klischee besagt: In England ist es dauernd neblig und regnerisch. Wir sagen: Das stimmt! Denn bei unserem Trip nach Cambridge herrschte zwar gute Laune, aber eben auch ekelhaftes Wetter. Irgendwie kam man sich ständig wie in einem Jack-the-Ripper-Film vor. Umso schöner, dass Ninja Theory ein gemütliches Büro samt extrem schicker Küchendeko im **Heavenly Sword**-Design (Bild rechts) besitzt. Und die Sandwiches waren auch lecker – da gehen wir gerne mal wieder hin.





„Diesen Teufel male ich sehr gerne an die Wand!!"



Thorsten Küchler

DmC gehört für mich schon jetzt zu den absoluten Actionkrachern des Jahres 2013 – weil trotz überarbeitetem Gameplay der Spielspaß von der ersten Minute an stimmt. Dabei bricht **DmC** nicht mit zu vielen Serientraditionen: Die Kämpfe spielen sich trotz der Veränderungen noch so flott und griffig wie in den Vorgängern, der Monsterkader verbindet geschickt neue Einflüsse mit klassischen Angriffsmustern. Bis zum Release sollte Ninja Theory jetzt nur noch ein bisschen an der Kameraführung feilen – denn die ist zuweilen noch fehlerhaft. Außerdem machen wir uns etwas Sorgen, ob **DmC** nicht ein bisschen zu kurz wird: Wir haben das erste Spielviertel in schlappen zwei Stunden abgefrühstückt.

GENRE: Action
PUBLISHER: Capcom
ENTWICKLER: Ninja Theory
TERMIN: 15. Januar 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**


Die rundenbasierten Kämpfe gegen Gegner wie den Ku-Klux-Clan sollen taktisch anspruchsvoll werden.

Omerta: City of Gangsters

Von: Marc Brehme

Was wäre, wenn Gangsterboss Al Capone in Tropico 4 sein gaunerhaftes Unwesen treiben würde?

Diese Frage hat sich wohl auch der Wormser Publisher Kalypso Media gestellt und einen neuen Genre-Mix aus Aufbaustrategie und Rundentaktik in der Mache, der im ersten Quartal des kommenden Jahres erscheinen soll. **Omerta: City of Gangsters** verbindet beide Genres, indem es den Aufbaupart der **Tropico**-Spiele mit den taktischen Rundenkämpfen eines **Jagged Alliance** kreuzt.

Er kam, sah und will siegen!

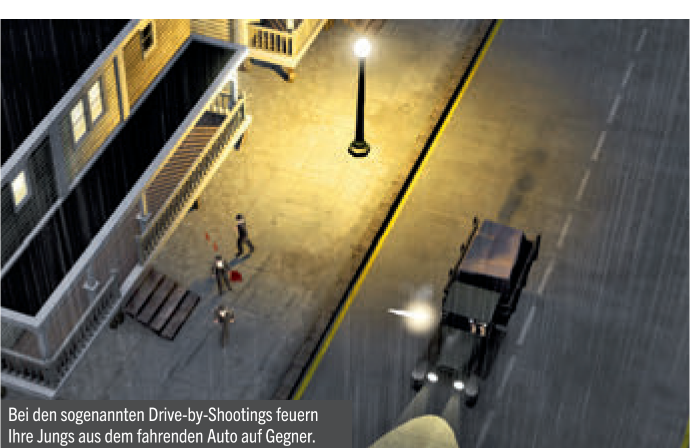
Im neuen Spiel von Haemimont Games (**Tropico 4**) übernehmen Sie die Rolle eines Einwanderers im Amerika der 1920er Jahre. Das war die Zeit der sogenannten Prohibition. Alkohol ist verboten, das organisierte Verbrechen erlebt eine Blütezeit und kriminelle Banden beherrschen die Stadt. Mit illegalen Glücksspielen, hochprozentigen Spirituosen und kriminellen Machenschaften haben es schon so einige bis ganz nach oben geschafft.

Und Sie wollen nicht nur zu diesen gehören, sondern in einer etwa fünfzehn- bis zwanzigstündigen Kampagne zum Gangsterboss von Atlantic City aufsteigen. Starten Sie Ihre Karriere anfangs mit kleinen Gaunereien, arbeiten Sie sich in der Hierarchie immer weiter nach oben, bis Sie der Boss Ihres eigenen Syndikats sind und alle anderen aus dem Weg räumen, indem Sie Distrikt für Distrikt auf der so eingeteilten Stadtübersichtskarte übernehmen.

Gute Mischung

Der Strategieteil des Spiels ähnelt einem **Tropico**. Sie behalten die Stadt aus der Draufsicht im Auge, beschaffen sich Informationen, absolvieren die verschiedensten Aufträge und erweitern Ihren Einflussbereich, etwa durch Überfälle und Einbrüche. Als Ressourcen dienen in **Omerta: City of Gangsters** neben Bier, Hochprozentigem (Schnaps) und Waffen auch Geld und Schwarzgeld. Letztgenanntes verdienen Sie bei krummen Geschäften zwar genügend, allerdings


Je mehr Kohle Sie mit Ihren Geschäften scheffeln, desto protziger können Sie Ihre Villa gestalten.


Bei den sogenannten Drive-by-Shootings feuern Ihre Jungs aus dem fahrenden Auto auf Gegner.


Das Spiel bietet Sichtlinien (Line-of-Sight), Nebel des Krieges (Fog of War) und ein Deckungssystem.



Schick: der Tag-und-Nacht-Wechsel und Wind- und Wettereffekten wie Regen und Spiegelungen.

benötigen Sie „sauberes" Geld, um legale Aktionen abwickeln zu können. Damit können Sie beispielsweise eine Apotheke bauen, in der Sie dann Alkohol auf Rezept verkaufen. Zu gesalzenen Preisen und damit nur an die Reichen, versteht sich. Aber egal. Erlaubt ist, was Kohle bringt – oder die Polizei nicht sieht. Oder nicht sehen will.

Sie senken unter anderem durch das Bestechen der Ordnungshüter den Fahndungslevel, der sich durch illegale Aktivitäten erhöht. Je nachdem wie hoch er steigt, gewinnen die Maßnahmen der Ordnungshüter an Härte – und stehen dann schlimmstenfalls mit einer Horde Beamter, bester Ausrüstung und fetten Wummen bei Ihnen in der Tür stehen.

Taktische Rundenkämpfe

Auseinandersetzungen wie diese fechten Sie in rundenbasierten Taktikkämpfen aus. Dann bestimmen Sie, welche Ihrer bis zu 15 Angestellten Sie ins Gefecht schicken. Ihre Mannen steigen im Rang auf und können mit zahlreichen Perks in bestimmte Richtungen getrimmt werden. So lassen sich durch diese Upgrades Spezialisten wie Scharfschützen oder sehr gefährliche Nahkämpfer erschaffen. Unterschiedlich agierende Gegner wie der Ku-Klux-Klan, verfeindete Gangs oder die Polizei erfordern jeweils andere Fähigkeiten und Strategien.

Im Kampf hat jedes Teammitglied eine bestimmte Anzahl an Bewegungs- und Aktionspunkten, die im Laufe des Spiels gesteigert werden können. Während jedes Zuges können sich sowohl Ihre als auch die Figuren des Gegners also nur eingeschränkt bewegen und Aktionen durchführen, etwa schießen, Granaten werfen oder sich heilen. Deckung zu nehmen ist besonders wichtig. Achtung: leichte Gegenstände wie Kisten und Möbel zerbröseln bei Beschuss. Wer keine Lust auf die Kämpfe hat, kann sie automatisch berechnen lassen und bekommt nur das Resultat präsentiert.

Banküberfall im Team

Der Mehrspielermodus wird sich auf die taktischen Rundenkämpfe beschränken. Bis zu zwei Spieler treten in je zwei Versus- sowie kooperativen Modi an und rauben so beispielsweise gemeinsam eine Bank aus. Zur Wahl stehen dabei separate MP-Karten und einer Auswahl an Maps aus der Kampagne. ❑

„Die Zutaten sind stimmig. Aber ob die Mischung passt, bleibt abzuwarten."

Marc Brehme



Haemimont möchte das Beste aus zwei Welten vereinen: den Wirtschaftspart einer Aufbaustrategie mit strategisch fordernder Action aus Rundenkämpfen. Die Präsentation mit Musik aus den Zwanzigerjahren und der mit Slang- und Kraftausdrücken gefärbten Sprache der Gangsterwelt ist stimmig, aber ich habe Zwischensequenzen vermisst. Sie würden den Übergang zwischen Strategiekarte und Kämpfen besser gestalten als Standbilder. Die verschiedenen Aktionen, die die Figuren ausführen können, die Perks, Fog of War, Sichtlinien und das Deckungssystem geben dem Spielablauf taktische Tiefe. **Omerta** hat definitiv Potenzial. Wie abwechslungsreich und motivierend es auf Dauer ist, muss es aber noch beweisen.

GENRE: Aufbaustrategie/Rundentaktik
ENTWICKLER: Haemimont Games
PUBLISHER: Kalypso Media
TERMIN: 31. Januar 2013

EINDRUCK GUT

The War Z

Anfänger hauen mit Knüppeln um sich und sind leichte Opfer für Schusswaffenträger.

So sehen die Entwickler ihr Spiel. Ob es am Ende so wird, lässt sich bisher noch nicht sagen.

Von: Stefan Weiß/Robert Horn

Angst vor Zombies oder Bugs? In dieser Alpha-Apokalypse müssen Sie noch beides ertragen.

Überleben – das Spielprinzip könnte simpler nicht zu beschreiben sein, wenn es um aktuelle Zombiespiele wie **Day Z** oder **The War Z** geht. In beiden Fällen durchstreifen Sie eine groß angelegte, frei erkundbare Welt, in der es keine Regeln gibt. Waffen sind rar gesät, Munition dafür noch viel seltener und ständig sind Sie auf der Suche nach Nahrung und Ausrüstung. Im Gegensatz zur **ARMA 2**-Mod **Day Z**, die jetzt ein Stand-alone-Titel werden soll, ist **The War Z** jedoch ein Vollpreisspiel, wenn es denn fertig ist.

Tödliche Welt

Derzeit immer noch im Alpha-Status, erfuhr **The War Z** Anfang November ein umfangreiches Update, um die vorher fast unspielbare Version gehörig zu verbessern. Am eigentlichen Spielprinzip hat sich nichts geändert. Ohne Ausrüstung starten Sie an einem von mehreren zufällig gewählten Startpunkten in der feindlichen Welt, um sich sogleich auf die Suche nach Lebensmitteln und Waffen zu begeben. Meist finden sich diese begehrten Objekte in der Nähe von Gebäuden oder in Autowracks, umgeben von gammeligen Zombies, die seit dem Patch endlich ordentliche Soundeffekte spendiert bekommen haben und deren Stärke deutlich gesenkt wurde. Mit einer Taschenlampe benötigt man zwar immer noch gefühlte 20 bis 30 Treffer, bis ein solch untoter Schlurfi zu Boden geht, aber schon mit einem Hammer in der Faust braucht es im günstigsten Fall nur noch zwei Kopftreffer und die Leiche macht, was sie soll – Ruhe geben.

Licht im Dunkeln?

Die sprichwörtlich finstere Nacht in **The War Z**, bei der man trotz Taschenlampe nur etwa zwei Meter weit sehen konnte, ist in der aktuellen Fassung etwas heller beleuchtet, sodass Sie sich besser in der Landschaft orientieren können. Gruselstimmung kommt dennoch genügend auf, nicht zuletzt weil es seit den letzten Patches auch neue Zombietypen im Spiel gibt. Die Entwickler geben derzeit gehörig Gas,

VORBESTELLER-AKTION

The War Z gibt es in drei Varianten.

Bisher erhalten Sie das Zombie-MMOG nur auf www.thewarz.com. Dort können Sie das Spiel vorbestellen und dürfen gleich noch die aktuelle Alpha-Version ausprobieren. Paket „Survivor" erlaubt Ihnen den Zugang seit dem 31. Oktober und kostet etwa 25 Dollar. Als „Pioneer" (rund 40 Dollar) und „Legend" (etwa 60 Dollar) bekommen Sie zusätzlich Ingame-Währung und Gäste-Keys und eigenes Server-Hosting.




Die gruselige Idee einer Zombie-Apokalypse ist zeitlos und wurde schon in unzähligen Filmen und Spielen verwurstet.

ALPHA-CHECK: WUNSCH UND WIRKLICHKEIT

Ein paar Spielelemente im Detail: Wie sind sie gedacht und wie gut wurden sie bisher umgesetzt oder gepatcht?



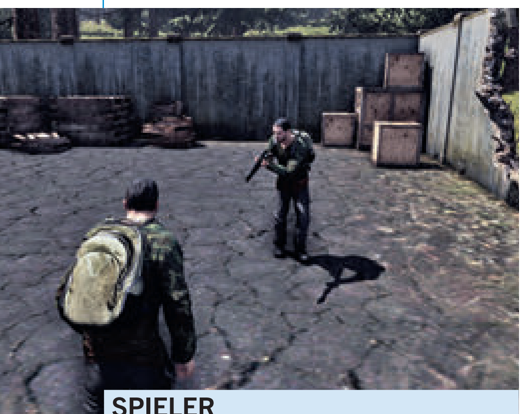
ZOMBIES

Wunsch: Zombies sind immer präsent, immer gefährlich und die eigentliche Bedrohung im Spiel.
Wirklichkeit: Derzeit sind die Untoten eher lästig als gefährlich. Nach dem Patch stecken sie weniger Treffer ein. Ab und an lassen sie ein paar Geldscheine fallen. Später, im fertigen Spiel, soll es aber spezielle Zombie-Missionen geben – zu sehen gibt es davon noch nichts.



Ausrüstung

Wunsch: In verlassenen Gebäuden finden Spieler nach und nach immer bessere Ausrüstung und Waffen.
Wirklichkeit: Nahrung und Bandagen findet man inzwischen zur Genüge. Schusswaffen zu ergattern artet in Arbeit aus.



SPIELER

Wunsch: Spieler schließen sich in Gruppen zusammen, um gemeinsam zu überleben, oder bekriegen sich gegenseitig für die beste Beute.
Wirklichkeit: Keinerlei Interaktion derzeit. Erst schießen, dann fragen. Andere Spieler sind immer noch gefährlicher als Zombies.



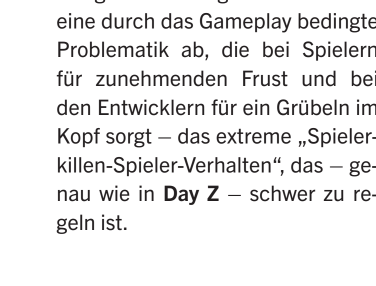
SPIELWELT

Wunsch: 400 Quadratkilometer groß soll die Welt von **The War Z** werden, mit unterschiedlichen Karten.
Wirklichkeit: In der Alpha-Phase ist der Abschnitt „Colorado" spielbar. In der großen Welt finden sich wunderbar hügelige Waldlandschaften mit kleinen Dörfern und einer großen Stadt. Hübsch!



FÄHIGKEITENBAUM

Wunsch: Spieler erhalten Erfahrungspunkte und stecken diese in Dutzende Fähigkeiten, ganz ohne Stufenaufstiege und vorgefertigte Klassen.
Wirklichkeit: In der Alpha-Phase war dieses Feature bisher nicht eingebaut, ebenso wenig wie Missionen und viele weitere Details.



um die vielen Fehler im Spiel zu beseitigen. Allerdings zeichnet sich eine durch das Gameplay bedingte Problematik ab, die bei Spielern für zunehmenden Frust und bei den Entwicklern für ein Grübeln im Kopf sorgt – das extreme „Spieler-killen-Spieler-Verhalten", das – genau wie in **Day Z** – schwer zu regeln ist.

Besser er als ich

Das Spielkonzept, im Zombie-Szenario zu überleben, fördert nur selten das Teamplay. Begegnungen mit anderen Spielern enden in neun von zehn Fällen damit, dass der besser ausgerüstete Charakter seinen Gegenüber ausknipst, sogar wenn dieser noch gar keine Ausrüstung hat. Nur die Harten kommen eben in den Garten – was nicht jedem Spieler schmeckt. Unverständlich für uns ist, warum ein verstorbener Charakter dann eine Stunde für den Wiedereintritt gesperrt ist. Das ergibt absolut keinen Sinn. Die Idee, in sogenannten „Safe-Zones", in denen man vor Spielerangriffen sicher ist, Beute für seinen Account in einem globalen Inventar abzulegen, ist sicher gut. Neu erstellte oder wiederbelebte Charaktere dürfen auf dieses Inventar zugreifen, bevor sie das Spiel betreten. Doof nur, dass es inzwischen schon Usus für die Mitspieler ist, an den Grenzen der „Safe-Zones" auf die Neuankömmlige zu warten, um sie dann einfach umzunieten. So funktioniert's noch nicht! ❑



Als Überlebender müssen Sie Ausrüstung und Nahrung auftreiben, um am Leben zu bleiben. Die Härte der virtuellen Welt ist beeindruckend konsequent.

„Grundsätzlich okay, aber Herrschaften, da gibt's noch viel zu verbessern!"

Stefan Weiß



Spielerkiller muss man ertragen lernen, das gehört zum Spielerlebnis in diesem Überlebensszenario einfach dazu. Trotzdem funktioniert das System in **The War Z** noch nicht so recht, weil es Neulingen so gut wie keine Chance lässt. Auch in technischer Hinsicht überzeugt mich **The War Z** nicht. Gerade die Innengestaltung der vielen Gebäude ist zu ärmlich ausgefallen. Verwaiste Städte okay – aber haben sich außer den Bewohnern auch alle Möbel mit auf die Flucht begeben? Viele Areale wirken einfach zu leer und trüben die Atmosphäre. Bis zum fertigen Spiel muss hier noch eine Menge passieren.

GENRE: Action
PUBLISHER: Aktos Entertainment
ENTWICKLER: Hammerpoint Interactive
TERMIN: 3. Quartal 2012

EINDRUCK **OKAY**

Grand Theft Auto 5

Von: Sebastian Stange

Wir haben das größte GTA aller Zeiten in Aktion erlebt. Und wir sind begeistert!



DAS IST NEU

- Die größte **GTA**-Spielwelt aller Zeiten
- Drei spielbare Charaktere, zwischen denen Sie frei wechseln können
- Neben den klassischen Radiosendern gibt es nun einen dynamischen Soundtrack in Missionen.
- Keine Freundinnen für die Spielfigur mehr, aber ein Freundeskreis
- Neue dynamische Nebenmissionen
- Dramatisch verbesserte Fahrphysik
- Viele neue Nebenaufgaben (Yoga, Golf oder Tennis)
- Kein Koop-, aber Mehrspielermodus

KOMMT'S FÜR PC?

Offiziell wurde **GTA 5** bislang für PlayStation 3 und Xbox 360 angekündigt. Drei gute Gründe sprechen für eine PC-Version: Erstens: Die Windows-Fassung wurde selbst auf Nachfrage ausdrücklich nicht ausgeschlossen. Zweitens: Bis auf das Western-Spiel **Red Dead Redemption** erschienen zuletzt alle großen Rockstar-Spiele für PC (**GTA 4**, **L. A. Noire**, **Max Payne 3**). Drittens: Rockstar ist Teil des börsennotierten Unternehmens Take-Two Interactive und wird sicher nicht ohne Not auf Umsätze in der Größenordnung von **GTA 4** aufwärts verzichten.



Ex-Gangster Michael radelt durch seine Nachbarschaft, das versnobte Rockford Hills.

Ein Jahr hat uns Rockstar zappeln lassen. Im November 2011 wurde das fünfte **GTA** mit einem stimmungsvollen Trailer angekündigt. Gezeigt wurden darin ein paar kurze Stadt-Impressionen, die uns zurück nach Los Santos führten, Schauplatz von **GTA San Andreas** und satirisches Zerrbild von Los Angeles und seiner Umgebung. Dieser Trailer machte uns so richtig den Mund wässrig und er warf jede Menge Fragen auf. Doch bis auf eine Handvoll Screenshots sollte es ein Jahr lang keine neuen Informationen zu **GTA 5** geben. Nun ist die Warterei endlich vorbei. Im Rahmen eines Presse-Events in New York ließ sich Rockstar Games endlich in die Karten schauen. Was wir da sahen, ließ uns die lange Wartezeit sofort vergessen. Denn das neue **Grand Theft Auto** legt nicht nur die Messlatte in Sachen Technik, Features und Gameplay wieder einmal höher, es erzählt auch eine unglaublich packende Geschichte!

Drei Männer, ein Ziel

Wenn es um gut erzählte Storys geht, ist Rockstar Games bereits seit Langem eine echte Kapazität und bewies uns gerade in den letzten Jahren mit dem famosen Videospiel-Western **Red Dead Redemption** (PS3, Xbox 360) sowie dem Cop-Thriller **L.A. Noire** sein Talent. Wo andere Videospiele auf Klischee-Charaktere und formelhafte Geschichten setzen, machen uns Rockstar-Spiele mit kantigen Charakteren bekannt. Das sind Menschen mit Fehlern und mit Format, das sind Menschen, deren Handeln man nachvollziehen kann, die einen in den Bann ziehen und die auch dann wirken, wenn sie mal schweigen. **Grand Theft Auto 5** hat gleich drei davon. Drei Hauptdarsteller, drei äußerst kriminelle, äußerst unterschiedliche Männer, und ein gemeinsames Ziel: spektakuläre Raubzüge, und zwar nicht irgendwelche kleinen Brüche, sondern richtig große Dinger – und die sind nun mal Teamwork. Die meiste Zeit über können Sie frei zwischen den drei Charakteren wechseln und jeder bringt seine eigenen Talente, Fahrzeuge und Sozialkontakte mit.

Ein alter Hase weiß, wie's geht!

Das charismatischste Mitglied des Gauner-Trios ist ganz klar Michael, seines Zeichens Bankräuber im Ruhestand und einer der wenigen Kriminellen, die es tatsächlich geschafft haben. Er besitzt eine schmucke Villa im Nobelviertel Rockford Hills – die **GTA**-Variante des kalifornischen Beverly Hills – und muss sich dank eines Deals mit der Bundespolizei eigentlich keine Sorgen um seine Freiheit machen. Geldsorgen hat er erst recht nicht. Dan Houser, Vizepräsident von Rockstar Games, erklärt Michaels Situation: „Michael war unser erster **GTA 5**-Protagonist. Mit ihm wollten wir einen Charakter erschaffen, der schon etwas erreicht hat, der wirkt



Sehen Sie sich diese Weitsicht an! Die Spielwelt ist wirklich irrsinnig groß.

EINE UNFASSBAR RIESIGE SPIELWELT

Sie ist größer als je in einem GTA zuvor, und zwar enorm. Doch wieso setzt Rockstar auf eine derart große Spielwelt? Die Antwort liegt in der Luft. Wortwörtlich.

Rockstars Vizepräsident Dan Houser erklärt im Interview mit der britischen Zeitung **The Guardian**: „Neben allen anderen Gründen wollten wir diesen riesigen Ort auch deshalb, damit man darin gut fliegen kann." Er erläutert weiter: „Wir haben viele Missionen, die das Fliegen beinhalten – ob mit einem Hubschrauber oder sonst wie. Es war ein logischer Schritt!" Angesichts der Tatsache, dass selbst pfeilschnelle Kampfjets im Spiel steuerbar sein werden, können wir diese Entscheidung nur begrüßen!

Diese Standszene ist vom Muscle Beach in Santa Monica inspiriert. Die Ähnlichkeit ist verblüffend!





Nur mit einer enormen Spielwelt sind befriedigende Jet-Einsätze drin. **Battlefield 3**-Spieler wissen das.

INTERVIEW MIT **DAN HOUSER**

„Der Spieler bestimmt, wie er den Bankraub ausführt!"


Dan Houser ist Vizepräsident von Rockstar Games

PC Games: Wie soll sich der Spieler fühlen, wenn er **GTA 5** spielt? Welche Emotionen soll er spüren?
Houser: „In erster Linie soll er sich gut unterhalten fühlen. Wir wollen ihm eine Geschichte erzählen, die er so noch nie erlebt hat. Wenn wir unsere Arbeit gut machen, wird er anfangs verwirrt sein, sich fragen: Was sind das eigentlich für Typen? Wer ist der Gute, wer der Böse? Um dann zu merken: Darauf gibt es keine eindeutige Antwort. Der Spieler soll dreidimensionale Charaktere in allen drei Dimensionen erleben. Außerdem soll er das Gefühl haben, Urlaub in einer verzerrten Version von Kalifornien zu machen."

PC Games: Ein Merkmal eines jeden **GTA** ist die Gesellschaftskritik. Wie wichtig ist dieser Aspekt für Sie?
Houser: „Dieser Aspekt ist nicht der wichtigste, aber er gehört zu den Schlüsselzutaten. Dabei geht es uns viel mehr um eine Reaktion auf die amerikanischen Medien denn auf Amerika an sich. Wir reagieren auf Filme, die Gewalt glorifizieren, auf Nachrichtenkanäle, die davon leben, Hysterie zu verbreiten. Dadurch erhält **GTA** einen Anstrich, der es unverwechselbar macht. Dabei gibt es im Spiel so viele Möglichkeiten, den Spieler mit unseren Statements zu konfrontieren. Websites, Radiowerbung, Graffiti, Gespräche von Passanten, Werbetafeln und so weiter. Mit keinem anderen Medium kann man das auf so natürliche Art und Weise vermitteln wie mit Videospielen."

PC Games: Wird es wie in **GTA 4** auch möglich sein, den Storyverlauf durch Entscheidungen zu ändern?
Houser: „Nicht so wie in **GTA 4** – dafür gibt es zwei Gründe. Erstens ist das technisch sehr schwierig umzusetzen, wenn man drei Protagonisten und drei Geschichten zu erzählen hat. Aber noch wichtiger ist: Niko Bellic, der Held in **GTA 4**, war ein Auftragskiller. Er bekam den Auftrag, jemanden zu töten, und ob er den Auftrag ausführte oder die Person am Leben ließ, hatte eine Bedeutung. Die Helden in **GTA 5** sind keine Killer, sie sind Bankräuber. Während der Missionen hat der Spieler viel Entscheidungsfreiheit, er bestimmt, wie er den Bankraub ausführt. Er trifft eher praktische als moralische Entscheidungen. Das wirkt sich zwar auch auf die Story aus, aber eben anders als in **GTA 4**. Man hat das Gefühl, dass man generell mehr Kontrolle darüber hat, was man tut."

PC Games: Gibt es im Spiel auch wieder die aus dem Vorgänger bekannten TV-Programme?
Houser: „Ja, die gibt es. In **GTA 4** haben wir das erste Mal TV-Kanäle eingebaut und das Feedback war positiv. Damals ging es uns um die Verrücktheit des amerikanischen Fernsehprogramms. Wenn man das erste Mal nach Amerika kommt und den Fernseher einschaltet, erlebt man einen Kulturschock, das wollten wir transportieren. In **GTA 5** haben wir einen anderen Ansatz, wir haben bessere Shows. Das TV-Programm in der Realität hat sich um vier, fünf Jahre weiterentwickelt und so ist es auch in **GTA 5**."

wie ein **GTA**-Held am Ende des Spiels. In **GTA** ging es bisher immer darum, Geld zu scheffeln, erfolgreich zu sein, eine abscheuliche Version des amerikanischen Traums zu leben. Genau das hat Michael bereits gemacht, was eine ganz neue Facette ins Spiel bringt." Eine gute Idee, verfügt Michael doch über all den Luxus, für den man in alten Titeln der Reihe stets lange zocken musste. Dank Michael hat der Spieler sofort eine flotte Karre in der Garage. Ein Segen für alle, die sich auf wilde Rasereien freuen.

Ein kleines Licht will's wissen!

Der Zweite im Bunde entspricht da schon viel mehr dem klassischen Kleinkriminellen, den man traditionell in der Spielereihe verkörpert. Franklin ist ein junger Schwarzer aus South Los Santos. Die Vorlage für dieses üble Viertel liefert South Los Angeles, auch als South Central bekannt. Der Stadtteil war Hauptschauplatz der Rassenunruhen von 1992 und ist bis heute ein Brennpunkt von Gewalt und Bandenkriminalität. Und auf all das hat Franklin überhaupt keine Lust. Der junge Mann hat mehr Ambitionen, als immer nur kleine Verbrechen zu begehen und sein Leben zwischen Schnapsläden und Sozialwohnungen zu verbringen. Franklin will mehr! Dan Houser erklärt: „Franklin sollte so etwas wie eine jüngere Version von Michael sein, ein normaler **GTA**-Held. Jung, ambitioniert, ein Krimineller, der einen Mentor sucht und diesen auch findet: Michael nimmt ihn unter seine Fittiche und zeigt ihm, wie das Geschäft funktioniert."

Zur Abrundung ein Psychopath!

Und dann gibt es noch Trevor. Er ist so etwas wie der Joker des Spiels. Kurz gesagt: Trevor ist wahnsinnig, besitzt aber einige sehr wertvolle Talente. Für die beiden anderen Gangster ist er ein notwendiges Übel. Für uns Spieler könnte er aber eine der unterhaltsamsten Spielfiguren der **GTA**-Geschichte sein. Hinter seinem abgemagerten Gesicht und seinen Geheimratsecken verbirgt sich ein völlig einmaliger Geist: drogenabhängig, cholerisch und kampferfahren. Trevor würde prima in die TV-Serie **Breaking Bad** passen. Dan Houser beschreibt treffend, was ihn so spannend macht: „Trevor macht, worauf immer er Lust hat. Niemand darf ihm sagen, was er tun oder lassen soll. Er schert sich nicht um das, was andere über ihn denken, ist gnadenlos und psychopathisch, aber auch direkt und ehrlich. Nur was er gerade fühlt, ist für ihn wichtig. Das macht ihn in einem Spiel wie **GTA 5**, in dem man alles machen kann, zu einem besonders interessanten Charakter." Trevor haust in der siffigen Kleinstadt Blaine County am Alamo Meer. Klingt idyllisch, ist aber ein giftiger Binnensee aus lebensfeindlicher Salzbrühe. Vorbild hierfür ist der


Trevor ist eine Art Hinterwäldler und daher mit diversem Offroad-Gerät ausgestattet.

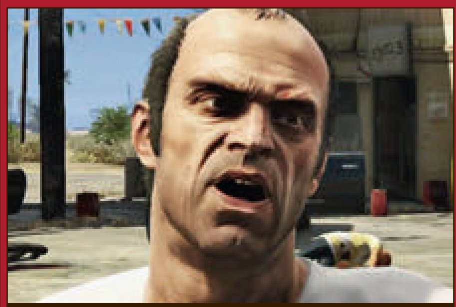
Dank Fallschirm wird es wieder möglich sein, aus Flugzeugen oder von Wolkenkratzern zu springen.

DAS TRIO INFERNALE

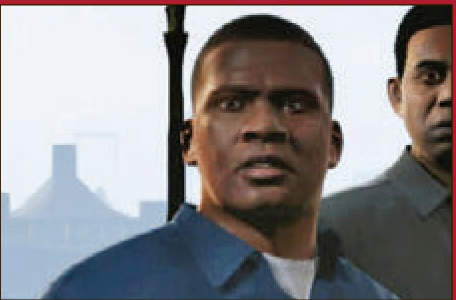
Ein Gangster-Veteran kehrt in die Welt der Kriminalität zurück, ein Kleinkrimineller will's wissen und Trevor ist einfach nur Trevor!

Die drei Protagonisten von **Grand Theft Auto 5** könnten ungleicher kaum sein. Doch ein Ziel vereint die bunte Truppe: fette Beute machen. Viele Details ihrer gemeinsamen Geschichte sind noch geheim. Klar ist aber, dass Michael das Bindeglied des Trios darstellt. Der eigenwillige Mix macht einen großen Reiz der Story aus. Dazu Dan Houser: „Diese drei Charaktere schienen uns die perfekte Mischung zu sein, um interessante Geschichten über deren Beziehung zu erzählen und sie aus unterschiedlichen Blickwinkeln zeigen zu können."





Trevor
Der Ex-Soldat ist drogenabhängig, gewalttätig und an der Grenze zum Psychopathen. Er kennt keine Rücksicht und hat die Drogenszene seines Kaffs fest in der Hand. Warum er beim Gangster-Trio dabei ist? Weil er ein erfahrener Pilot ist. Deshalb!



Franklin
Zu Beginn des Spiels arbeitet der junge Typ für einen armenischen Autohändler, der seiner neureichen Kundschaft überteuerte Luxuskarossen andreht. Franklin spielt den gewalttätigen Schuldeneintreiber. Das ist ein Job, auf den Franklin dauerhaft keine Lust hat.



Michael
Rassige Ehefrau, riesiger Pool und ein dicker Schlitten in der Garage. Das Leben könnte so schön sein. Doch er hat völlig den Kontakt zu Sohn und Tochter verloren, die mitten in der Pubertät stecken. Der Ex-Bankräuber kennt eine andere Welt …

Saltonsee in der Wüste südöstlich von L.A. Entstanden durch einen Dammbruch 1905, entwickelte sich der Süßwasser-Binnensee schnell zum hippen Urlaubsort. Doch mit den Jahrzehnten ließ die Sonne immer mehr Wasser verdampfen. Übrig blieben algenverpestetes Salzwasser, die gespenstischen Ruinen ehemaligen Wohlstands sowie ein kleine Population von Verlierern und Aussteigern.

Eine Welt voller Geschichten

Kalifornien steckt voller Geschichten und viele davon werden in der fiktionalen Spielwelt von **Grand Theft Auto 5** aufgegriffen und mit den aktuellen Entwicklungen der Immobilien- und Kreditkrise vermischt. Die Spielwelt ist ein wunderbarer Zerrspiegel des gegenwärtigen Amerikas und des Bildes, das die US-Massenmedien täglich zeichnen. Für Dan Houser gibt das Setting, auch wenn es bereits in einem **GTA** genutzt wurde, immer noch viel her: „Los Angeles ist eine sehr außergewöhnliche, vielfältige Stadt, die wichtig für die westliche Kultur ist. Die Geschichte, die vielen Filme, die dort gedreht werden – darüber zu reden ist für uns sehr interessant und es bietet uns viele Anknüpfungspunkte für ein außergewöhnliches Spiel."

Groß, größer, Los Santos

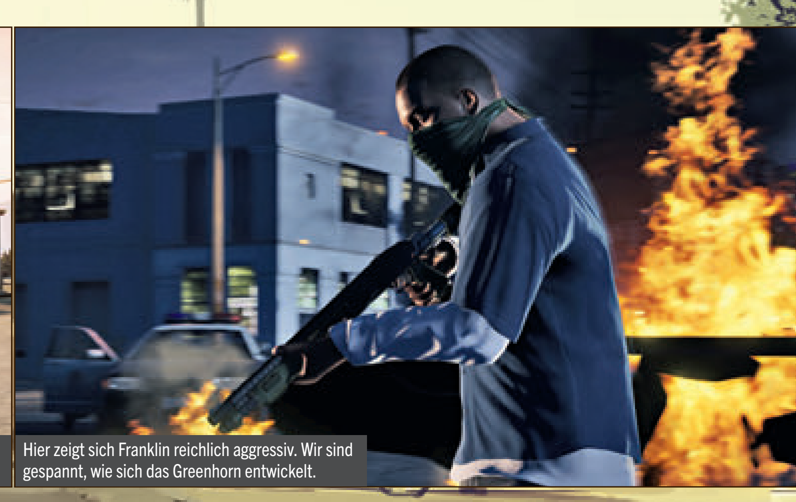
Los Santos ist sozusagen der vierte Hauptdarsteller des Spiels – die Stadt ist größer als je in einem **Grand Theft Auto** zuvor. Genau genommen ist sie sogar größer als die bislang drei größten Rockstar-Spielwelten zusammengerechnet. Wenn wir uns den Umfang von **GTA San Andreas**, **GTA 4** und **Red Dead Redemption** zusammengesetzt vorstellen, wird uns fast ein wenig bange. Ist das nicht zu groß? Kann man diese Welt überhaupt mit Inhalten füllen? Einen Teil der Antworten fanden die Entwickler bereits während der Entwicklung von **Red Dead Redemption**. Dan Houser beschreibt die Sache: „Bei **Red Dead Redemption** haben wir die Dynamic Events eingebaut, weil wir es mussten. Das ländliche Gebiet wäre ansonsten zu langweilig gewesen. Uns haben diese Events so gut gefallen, dass schnell klar war, dass wir sie auch in **GTA 5** einbauen werden. In einer belebten Stadt sind sie nicht zwingend notwendig, sie verbessern aber die Spielerfahrung."

Zufallsbegegnung am Straßenrand

Hinter den Dynamic Events verbergen sich Zufallsereignisse. Bei Rockstars Videospiel-Western sind das beispielsweise gestrandete Reisende, die am Wegesrand um Hilfe rufen und sich teils als Räuber entpuppen, teils als arme Seelen in Not. Immer wieder stolpern Sie in dem Spiel über spontan auftauchende Aufgaben, werden aber nie gezwungen, sie zu absolvieren. Bei



Auch das Deckungssystem und die Schießmechanik wurden für **GTA 5** gründlich überarbeitet.



Hier zeigt sich Franklin reichlich aggressiv. Wir sind gespannt, wie sich das Greenhorn entwickelt.

Wie es sich für die Serie gehört, wird es jede Menge spannender Verfolgungsjagden geben.

GTA 5 wird das ähnlich funktionieren. Houser geht ins Detail: „Man sieht zum Beispiel einen Truck voller Geld herumstehen – soll man sich damit beschäftigen oder nicht? Eine Frau wird auf offener Straße überfallen – hilft man ihr oder nicht? Das sind zwei einfache Beispiele, es gibt noch viel extremere und komplexere Dynamic Events.“

Eine Geschichte, drei Blickwinkel

Kernstück des Spiels sind jedoch die Story-Missionen. Sie treiben die Charakterentwicklung voran. Sie zeigen, wie das ungleiche Trio zusammenfindet und wie es seine groß angelegten Raubzüge durchführt. Die Tatsache, dass Sie jeden der drei selbst steuern können, sorgt dabei für einige interessante Möglichkeiten. Wir erlebten das bei einer Mission, die uns auf PlayStation 3 vorgeführt wurde. Zu Beginn treffen sich Michael und Trevor, die sich zwar schon lange kennen, doch erst kürzlich wieder Kontakt zueinander aufgenommen haben. Dazu kommt Franklin als Michaels Gangster-Lehrling und bald fliegen bissige Kommentare hin und her. Auch wenn hier nichts explodiert, ist die Szene einfach großartig gemacht und braucht sich vor Hollywood nicht zu verstecken. Die Figuren haben Charakter, haben Seele und wirken absolut glaubwürdig. Auch wenn die toll beleuchtete Grafik dank der begrenzten Konsolen-Hardware keine Quantensprünge macht, so sind die Charaktermodelle – insbesondere deren ausdrucksstarke Gesichter – um Welten besser als die von Niko Bellic und Co. in **GTA 4**.

Einbruch beim Geheimdienst

In der Mission planen die Jungs, in ein stark gesichertes Gebäude des Geheimdienstes einzubrechen, dort eine Zielperson zu entführen und diese wiederum der Bundespolizei zu übergeben. Der Job wird das Trio nicht reich machen. Aber wenn alles klappt, werden sie die Bundesbullen beruhigen – und das ist wichtig. Der nonstop fluchende Trevor erwartet außerdem die Freilassung eines Kumpels. Das Thema wird von Michael aber sofort umschifft. Uns scheint, dass hier nicht alle Beteiligten glücklich werden. Nachdem ein Wachmann überrumpelt wurde und ein passender Hubschrauber gestohlen, geht es zunächst in Trevors Rolle darum, das Ding bis zum Zielgebäude zu fliegen. Danach ist Michael dran, er seilt sich vom Heli aus ab und tastet sich langsam von Fenster zu Fenster vor. Während wir durch die Gläserfronten den normalen Büroalltag verfolgen, wird die wuchtige

Viele Spieler fluchten über die weiche Federung der **GTA 4**-Karossen. Das Problem wurde beseitigt!

DER FUHRPARK

Traditionell sind Sie in einem GTA nicht nur mit Autos unterwegs. Auch beim Grand Theft Auto 5 wird es wieder zahllose Zusatzvehikel geben.

Vom offroadtauglichen Wüsten-Quad bis hin zum Highspeed-Motorboot können Sie in **GTA 5** alle möglichen Vehikel steuern: Fahrräder, Fallschirme, Flugzeuge, LKWs oder gar Züge können zur Fortbewegung genutzt werden. Geschulte Augen erkennen bei manchem Vehikel zwar Modell-Recycling aus dem Vorgänger, doch jeden **GTA 4**-Veteranen sollte freuen, dass die Fahrphysik gehörig verbessert wurde. Sie soll nun auf dem Niveau von Rockstars **Midnight Club**-Rennspielreihe sein.



Mit Zweirädern werden Sie wieder waghalsige Stunts ausführen können.

Mit dem Boot erkunden Sie die vielen Wasserflächen der großen Spielwelt.

WIE WOLLEN SIE SPIELEN?

In den Missionen wechseln Sie immer wieder munter Ihre Spielfigur – mit spannenden Folgen!

Wir demonstrieren Ihnen anhand der uns gezeigten Beispielmission, was genau der Charakterwechsel innerhalb einer Mission bedeuten kann.

Der Einbruch
In einer dramatischen Sequenz bricht Michael, der sich vom Hubschrauber abgeseilt hat, durch das Fenster eines Geheimdienstgebäudes, um eine Zielperson zu befreien. Nach einem heftigen Schusswechsel gelingt es ihm, zusammen mit der Zielperson zurück an Bord des Helis zu gelangen. Sie entscheiden, welche Rolle Sie dann spielen.

Setzen Sie sich an den Steuerknüppel?
Sobald das Switch-Symbol eingeblendet wird, können Sie mit einem simplen Menü Trevor auswählen, der die ganze Mission über am Steuer des Helis sitzt. In seiner Rolle ist es dann Ihre Aufgabe, der Hubschrauber-Staffel zu entkommen, die die Verfolgung aufgenommen hat.



Wollen Sie auf Ihre Verfolger ballern?
Wenn Sie sich für Michael entscheiden, wird der Hubschrauber automatisch von Trevor geflogen. Allerdings müssen Sie nun die Hubschrauber vom Himmel ballern, welche die Verfolgung aufgenommen haben. Nichtstun ist dabei keine eine Alternative. Sie müssen auf jeden Fall etwas leisten!

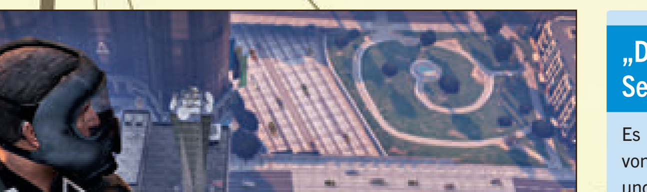
Hintergrundmusik immer dramatischer. Die eigens für das Spiel komponierte Musikuntermalung passt sich dynamisch ans Geschehen an. Diese Neuerung steht dem Spiel – unsere Nerven sind zum Zerreißen gespannt, als wir endlich unsere Zielperson inmitten eines brutalen Verhörs erblicken. Ihre Hände stehen kurz davor, zu Mus zerschlagen zu werden. Michael beendet die unschöne Szene, indem er durchs Glas bricht, sein Ziel als menschlichen Schutzschild packt und mit der Waffe auf dessen Peiniger hält.

Spannender Rollentausch

Nun haben Sie die Wahl: Sie können in Michaels Rolle bleiben, am Seil vom Heli hängend ein Feuergefecht wagen. Oder aber Sie wählen Franklin. Der hat sich auf einem Hochhaus in der Nähe in Stellung gebracht und macht dank seines Scharfschützengewehrs kurzen Prozess mit den Gegnern. Nachdem Trevor, Michael und die Zielperson sicher an Bord des Hubschraubers sind, geht es mit einer wilden Luft-Verfolgungsjagd über der Innenstadt von Los Santos weiter. Wieder können Sie frei wählen: Hängen Sie als Trevor die Gegner-Hubschrauber mit wilden Flugmanövern ab? Knipsen Sie als Franklin deren Piloten mit gezielten Schüssen aus? Oder ballern Sie als Michael mit dem Sturmgewehr von Bord des Helis aus? Sie haben die Wahl! Und nach einigen hektischen Minuten kehrt das Trio zum Heli-Landeplatz zurück. Die Mission ist geschafft. Und wir sind begeistert!

Das wird groß, richtig groß!

Das Wechseln der Figuren, ob nun durch den Missionsverlauf vorgeschrieben oder vom Spieler bestimmt, ist die wichtigste Neuerung für **GTA 5**. Sie motiviert, Missionen mehrmals zu erleben. Leerlauf wird dadurch eliminiert, dass Sie einfach die Protagonisten wechseln, anstelle langweilige Wartezeiten oder Autofahrten zu erdulden. Und sie ermöglicht ganz neue Arten von Missionsdesign und Storytelling. Das Gangster-Trio hat es schließlich auf dicke Beute abgesehen. Denken wir an Gauner-Filme wie **Ocean's Eleven**. Darin verteilt sich das Team stets an verschiedenen Orten und agiert dennoch gemeinsam. Das könnte im Spiel richtig gut funktionieren! Und Trevors eigene Agenda bei der Beispielmission zeigt, dass sich manch knifflige Dreiecksbeziehung zwischen den Charakteren entwickeln könnte. Schon jetzt begeistern uns Synchro, Animationsqualität, die dichte Spielwelt, der enorme Umfang und die vielen Details. Doch der stetige Wechsel zwischen Gangster-Veteran, Greenhorn und Psychopath ist es, der unsere Vorfreude ins Grenzenlose treibt. Im Frühjahr 2013 wird **GTA 5** vorerst nur für Konsole erscheinen, doch ein PC-Release scheint uns so sicher wie das Amen in der Kirche. Auch wenn der deutlich später stattfinden sollte, haben Sie schon jetzt allen Grund, richtig aufgeregt zu sein. **GTA 5** wird groß! Größer, als wir es uns je erhofft haben! ❑





Ein Blick nach unten während der Rettungsmission zeigt die riesige, detailreiche Spielwelt unter uns.

„Drei Spielfiguren – ein echter Segen für die Spielereihe!"



Sebastian Stange

Es ist famos, wie einen ein Spiel packen kann. Vor der ausführlichen Enthüllung von **GTA 5** interessierten mich Dinge wie Nebenmissionen, Minispiele, Fuhrpark und die Interaktivität der Umgebung. Und jetzt? Jetzt kann ich einfach nicht genug von Michael, Franklin und Trevor bekommen. Es ist fast schon gespenstisch, wie gut Rockstar Games es beherrscht, Charaktere absolut lebensecht wirken zu lassen. Kaum ein anderes Studio vermag es auf diesem Niveau und in einem Open-World-Spiel ist es eine absolute Ausnahme-Erscheinung. Minispiele? Virtuelle Freunde? Sammelobjekte und Waffenläden? Die wird es in **GTA 5** geben, aber ich freue mich hundertmal mehr auf den ersten großen Streit des Gaunertrios!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Rockstar North
PUBLISHER: Rockstar Games
TERMIN: Nicht bekannt

EINDRUCK **ÜBERRAGEND**

Company of Heroes 2

Während einer Schlacht in der Nacht versuchen die Sowjets im Vordergrund mit leichten und schweren Mörsern, die Deutschen zurückzudrängen. Die Nazis halten mit einem MG 42 auf dem Turm links, einem Panzer und Infanteristen dagegen.

Von: Marc Brehme

Bisher kannte man CoH 2 nur mit Schnee. Wir haben erstmals und exklusiv den Sommer gespielt.

Als die **Company of Heroes**-Macher von Relic Entertainment im Frühjahr enthüllten, dass sie am zweiten Teil des Strategiespiels arbeiten, war die Begeisterung in der Community groß. Bisher waren nur Spieleindrücke aus dem Winter bekannt. Wir haben in **Company of Heroes 2** nun auch saftige grüne Wiesen gesehen.

Spiel der Jahreszeiten

Was das Besondere an dem im März in den Einzelhandel kommenden Strategiespiel sein wird, demonstrierte uns Publisher THQ, als wir deutschlandexklusiv eine Mission im Sommer spielten und uns selbst einen Eindruck vom Feature des sogenannten Seasonal Warfare verschaffen konnten. „**Company of Heroes 2** ist nicht nur Schnee, sondern bildet das komplette Jahr ab", bringt es PR-Manager Carsten Lenerz auf den Punkt, als wir unsere russischen Einheiten erstmals durch grüne Wälder und einen plätschernden Fluss scheuchten.

Die Map Pripyat River ist eine von zahlreichen Missionen im Spiel, in denen Sie einige der größten Schlachten in der in **Company of Heroes 2** abgebildeten Zeitspanne – vom Überfall Deutschlands auf die Sowjetunion am 22. Juni 1941 bis zum Einmarsch der Roten Armee in Berlin im Mai 1945 – nachspielen. Der Fluss Pripyat erlangte nicht nur durch seine Nähe zu Tschernobyl, sondern auch durch seine zentrale Bedeutung in der Operation Bagration im Juni 1944 Bekanntheit. In dieser Schlacht errang die Sowjetarmee einen ihrer größten Siege im Zweiten Weltkrieg, als sie die Deutschen so vernichtend schlug, dass die Schlacht als schwerste und verlustreichste Niederlage der deutschen Militärgeschichte gilt.

Geschichte zum Anfassen

Dass diesen historischen Fakten im Spiel Rechnung getragen wird – typisch für Relic Entertainment –, bemerkten wir bereits nach wenigen Minuten. Während wir uns noch



Auf dieser Sommer-Karte haben die russischen Einheiten schwere Artillerie platziert. Diese Fähigkeit der Ingenieure erlaubt es der Roten Armee, mobile Defensiv-Linien aufzustellen, um Schlüsselpositionen zu sichern.



Das Ausmaß der Zerstörung ist besonders auf den Stadtkarten deutlich sichtbar. Hier beharken ein sowjetischer KV1 und ein T34 einen deutschen Flak-Panzer (rechts).

Ein solches sowjetisches Halbkettenfahrzeug wie im Vordergrund wird als Truppentransporter genutzt. Es besitzt ein fest installiertes MG und die meisten Einheiten können auch daraus feuern. Links steht ein Ingenieur mit Flammenwerfer, der die Mörsercrew (rechts) unterstützt.

an der detailreichen Landschaft und den schick animierten Einheiten ergötzten, stapften unsere KI-Kollegen schon mit Haubitzen und Flammenwerfer-Infanteristen gegen die Wehrmacht ins Feld, um – historisch korrekt – gleich mehrere Fronten gegen den Feind zu bilden.

Einige Gegner hatten sich in einem leeren Holzhaus verschanzt, das Sekunden nach der Behandlung durch russische Flammenwerfer-Ingenieure komplett abfackelte und dann von der Karte verschwand. Hier spielt die neue Essence-Engine 3.0 mit ihren Muskeln. Ihre Gegner hinterlassen nicht nur im Schnee Spuren. Vor allem die Bewegung von Panzern und Kettenfahrzeugen sind auf feuchten Wegen oder im Matsch gut nachvollziehbar und verraten mehr, als Ihnen oder dem Feind lieb ist.

Taktisch anspruchsvoll

Schlachten im Sommer werden in **Company of Heroes 2** deutlich andere Strategien erfordern als solche in der vierten Jahreszeit, wenn das sogenannte ColdTech-System die Härte des russischen Winters simuliert. Zwar kommen Sie in Eis und Schnee nur sehr langsam voran und müssen Ihre Versorgungslinie immer mitziehen, etwa um Ihrer Infanterie Gelegenheit zu geben, sich an Feuerstellen wieder aufzuwärmen, damit die Leute nicht erfrieren. Dennoch kommen Sie im Winter oft auf kürzerem Weg zum Feind.

Flüsse und Seen sind dann zugefroren, können im besten Fall an beliebiger Stelle überquert werden und werden so zu nutzbaren Wegen, wodurch sich andere Angriffswege und -möglichkeiten ergeben. Allerdings mit dem Risiko, dass die Einheiten, die sich langsamer auf dem Eis bewegen und damit leichter verwundbar sind, unter Beschuss geraten, einbrechen und verloren sind. Ebenso können offene Felder, die bei sommerlichen Temperaturen von Ihren Mannen im Spurt und verdeckt durch das hohe Gras durchquert werden können, durch winterlichen Niederschlag zu Todesfallen werden, wenn Ihre Infanteristen im kniehohen Schnee und geschwächt durch die extreme Kälte nur sehr langsam vorankommen und im schlimmsten Fall dabei noch unter Feindfeuer geraten.

Im Frühling und im Sommer gibt es dagegen mehr Versorgungspunkte auf den Karten, Brücken oder Furten an Flüssen werden zu den strategisch wertvollsten Punkten der Map und müssen schnellstmöglich erobert werden. Je nach Jahreszeit gewinnen und verlieren Einheiten also an Bedeutung und Sie müssen sich andere Taktiken einfallen lassen, um gegen die Deutschen zu bestehen. ❑

Die Sowjets (hinten) haben über ihre Commander-Fähigkeit einen Kampfflugzeugangriff durch zwei IL2 angefordert, um die Deutschen im Vordergrund mit ihrem gepanzerten Fahrzeug und dem MG 42 auszuschalten.



„Die unterschiedlichen Jahreszeiten bieten frische taktische Optionen."

Marc Brehme



Ich gestehe: Ich habe die Mission verloren. Zumindest im ersten Anlauf. Zu sehr war ich damit beschäftigt, mich an den Neuerungen wie Panzerspuren im Matsch, anderen Klamotten der Soldaten im Sommer, abfackelnden Holzhäusern sowie den Effekten der Havok-Physik-Engine oder der aufgebohrten Line of Sight zu erfreuen. Am spannendsten aber finde ich die neuen Taktiken, die ich angesichts der durch Sommer- oder Winterbedingungen veränderten Karten entwickeln muss. Fazit: Schon jetzt, vier Monate vor Release, präsentiert sich das Spiel strategisch fordernd, actionreich und optisch sehr schick. Schaut gut aus, Relic. Weitermachen! Und Achtung, Community! Anfang Dezember wird der Mehrspielermodus endlich ausführlich vorgestellt.

GENRE: Echtzeit-Strategie
PUBLISHER: THQ
ENTWICKLER: Relic Entertainment
TERMIN: März 2013

EINDRUCK **SEHR GUT**

Gute Maus, böse Maus: Mit dem grünen Verdünner löscht Micky Gegner und Architektur aus (links), mit der blauen Farbe malt er sie hingegen bunt an.

WARUM KEIN TEST?

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die Nachricht, dass sich die PC-Version verspätet und erst am 6. Dezember in den Handel kommt. Unser anhand der Konsolenfassungen erstellter Vortest gibt Ihnen schon jetzt einen ausführlichen Überblick über das Spiel.

AUF PCGAMES.DE finden Sie pünktlich zum Release einen Test mit allen Infos zur PC-Umsetzung.

Am Ende jedes größeren Level-Abschnitts treffen die beiden Zeichentrick-Helden auf einen Bossgegner. Diese Gefechte sind zwar optisch schick, spielerisch aber recht eintönig.

Disney Micky Epic: Die Macht der 2



Von: Thorsten Küchler

Es ist doch zum Mäusemelken: Fiese Design-Fehler vergällen den Spaß am Comicabenteuer.

Warren Spector hat ein Markenzeichen: Seit dem genialen **Deus Ex** drehen sich die Werke der Entwicklerlegende vor allem darum, den Spieler vor Entscheidungen zu stellen, ihm möglichst viele Freiheiten zu lassen. Auch Spectors neuestes Spiel, **Micky Epic: Die Macht der 2**, folgt diesem Konzept! Das Action-Adventure um den weltberühmten Cartoon-Nager verbindet Familienunterhaltung mit moralischen Untertönen sowie einer innovativen Spielmechanik. Und doch ist es mehr „Verblendung" als „Sendung mit der Maus" ...

Melodien für Millionen

Die Story dreht sich (wie im Wii-exklusiven Vorgänger) um seltsame Geschehnisse im sogenannten Wasteland: Dieses Paralleluniversum beherbergt all die Zeichentrickfiguren, die es nicht zu Weltruhm brachten und deshalb in Vergessenheit gerieten. Die Handlung um Micky Maus und seinen Kumpel, den Hasen Oswald, wird mit herzallerliebsten Comicsequenzen erzählt – mal trällern die Helden ein Ohrwurm-Liedchen, mal schmunzelt man über charmante Slapstick-Einlagen. Auch spielerisch wirkt das epische Abenteuer zu Beginn noch pfiffig und unterhaltsam: Der Spieler turnt entweder mit einem KI- oder einem menschlichen Koop-Kollegen (siehe Kasten oben rechts) durch wunderschöne Zeichentrick-Levels, löst



Fantastisch gezeichnete Trickfilm-Videos (teils sogar mit Gesang!) erzählen die kindgerechte Handlung.

Im Shop kauft man Upgrades und neue Kostüme – etwa einen leuchtenden **Tron**-Anzug für Oswald.

DER KOOP-MODUS

Egal ob man alleine spielt oder einen menschlichen Kollegen an seiner Seite hat – hier ist Teamwork gefragt.

Die beiden Helden haben grundverschiedene Talente – und müssen so zwangsweise zusammenarbeiten, um weiterzukommen. Während Micky mit seinem Pinsel die Levelarchitektur verändern kann, schwingt Oswald eine Fernbedienung. Letztere schließt elektrische Türen kurz und programmiert Roboter um. Durch seine Schlappohren eignet sich Oswald zudem prima als lebender Helikopter: Micky hängt sich dann an die Hinterläufe seines Kumpels und segelt mit ihm über weite Abgründe hinweg.

Kooperative Kämpfe
Micky ist der offensivere der beiden Helden und greift Gegner mit seinem magischen Pinsel an. Oswald unterstützt den Mäuserich, indem er eine schützende Elektrokuppel aktiviert oder Widersacher unter Strom setzt und sie so kurzzeitig erstarren lässt.

Interaktion mit der Umgebung
Einige Türen lassen sich nur öffnen, indem Oswald sie mit seiner Fernbedienung bearbeitet – zu dumm, dass die KI oft den Dienst verweigert.

▲ Immer wenn Oswald eine Partner-Aktion ausführen kann, erscheint ein entsprechendes Symbol über dem Kopf des Comic-Hasen.

Altmodischer Mehrspielermodus
Wer keine Lust auf den eigensinnigen KI-Oswald hat, der kann sich einen menschlichen Mitspieler suchen – allerdings funktioniert der Koop nur im Splitscreen, Online-Funktionen fehlen. Das ist ärgerlich, denn die verkleinerten Bildausschnitte machen das Geschehen unübersichtlich.

Rätsel, meistert Sprungpassagen und bekämpft skurrile Comicmonster. Dabei steht immer Mickys magischer Pinsel im Mittelpunkt: Auf Knopfdruck malt die Farbkanone entweder Gegner sowie Levelbauten an oder aber sie löscht sie einfach per Verdünner aus. Als Spieler steht man also immer vor der moralischen Wahl: Will ich das Königreich beschädigen oder will ich es in eine blühende Landschaft verwandeln? Und auch die Quests lassen sich stets auf mehrere Arten lösen. So kann man selbst Bossgegner nicht nur plump zerstören, sondern sie auf schonende Art und Weise zur Aufgabe bewegen.

Vor der Kür kommt die Pflicht

So toll all die Ideen des Spiels auch sein mögen, handwerkliche Stümperei lässt **Epic Micky 2** ins Genre-Mittelfeld abrutschen. Besonders die KB („Künstliche Blödheit") von Oswald bringt einen in Verbindung mit einigen unklaren Aufgabenstellungen regelmäßig in Rage. Es ist uns ein Rätsel, wie die eher junge Disney-Zielgruppe bis zum Abspann des Spiels gelangen soll. Zudem sind Steuerung und Kollisionsabfrage für ein Spiel, das so viele Hüpfeinlagen bietet, arg unpräzise. Also machen wir es im Sinne von Spector und entscheiden uns – und zwar gegen eine Empfehlung sein Spiel zu kaufen. ■

FAKTEN

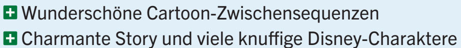
GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Junction Point
PUBLISHER:
Disney
TERMIN:
6. Dezember 2012

- Teil 1 der Serie erschien noch exklusiv für die Nintendo Wii
- Koop-Modus für zwei Spieler – allerdings nur im Splitscreen
- Story-Spielzeit 6 Stunden, danach können Sie Nebenquests angehen
- Disney-typische Gesangseinlagen
- Jede Aufgabe kann auf mehrere Arten gelöst werden.

„Da bekommen selbst Vegetarier Lust auf Hasenbraten!"

Thorsten Küchler

WAS HABEN WIR GESPIELT? Die fertige englische Xbox-360-Version spielten wir sowohl im Koop-Modus als auch im Singleplayer komplett durch. Außerdem probierten wir die Wii-Fassung aus, um uns ein Bild von der deutschen Sprachausgabe zu machen.



HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- ➕ Wunderschöne Cartoon-Zwischensequenzen
- ➕ Charmante Story und viele knuffige Disney-Charaktere
- ➕ Tolle, innovative Spielmechanik: Mit seinem Pinsel zeichnet Micky Objekte herbei oder aber er löscht sie weg.
- ➕ Viele verstecke Extras wie Bonuskostüme sorgen für Langzeitmotivation und wecken den Entdeckergeist.
- ➖ Schlimmer KI-Partner, der einen in den Wahnsinn treibt
- ➖ Splitscreen-Modus zu unübersichtlich
- ➖ Hakelige Sprungpassagen mit vermurkster Kollisionsabfrage
- ➖ Die Spielerführung ist miserabel – oftmals weiß man partout nicht, was zu tun ist. Zudem fehlt eine Hilfefunktion.

WERTUNGSTENDENZ 0  100

So süß dieser kleine Oswald auch sein mag, er hat mich mit seinen Marotten regelmäßig auf die Palme gebracht: Mal rennt Mister Schlappohr sinnlos im Kreis herum, mal weigert er sich beharrlich, einen Schalter zu betätigen. Spielt man mit einem Splitscreen-Partner, so fallen diese Kritikpunkte natürlich weg – ein großartiges Erlebnis ist **Micky Epic 2** aber auch im Mehrspielermodus nicht. Zu hakelig sind die Sprungeinlagen, zu schwammig die Missionsbeschreibungen, zu kurz die Hauptstory. Wirklich ein Jammer, denn die Cartoon-Mär hätte mit ihrer herrlichen Inszenierung und der tollen Pinselmechanik locker das Zeug zum Hit gehabt: Man möchte Warren Spectors neuestes Werk förmlich in den Arm nehmen und knuddeln– aber es stößt einen immer wieder grundlos weg. Und ob die PC-Version all das besser und runder macht? Sehr unwahrscheinlich.

! WARUM KEIN TEST?

Die Antwort ist so simpel wie ärgerlich: Die PC-Testversion von **Assassin's Creed 3** verpasste ganz knapp den Produktionstermin dieser Ausgabe. Daher schildern wir hier unsere Spieleindrücke auf Basis der PlayStation-3-Fassung!

AUF PCGAMES.DE Pünktlich zum Release der PC-Fassung (25.11.) lesen Sie unseren Test online!

Die offene Wildnis ermöglicht es Connor, seine Feinde unbemerkt zu verfolgen.

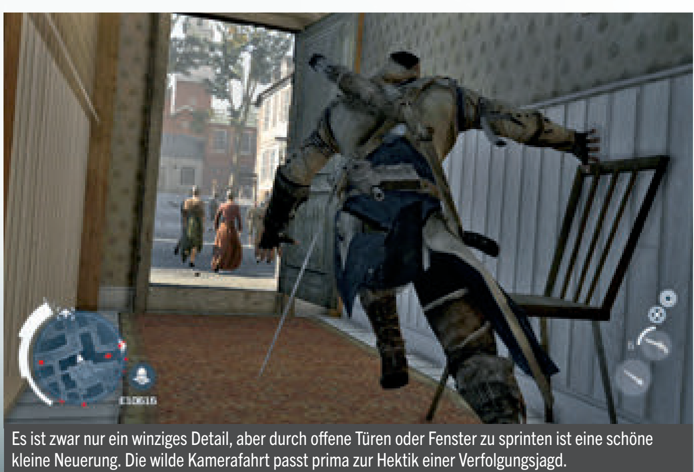
Assassin's Creed 3



Von: Sebastian Stange

Trotz ärgerlicher Macken und kleiner Design-Patzer ein echtes Open-World-Highlight.

Mit **Assassin's Creed 3** haben wir das Endprodukt eines wahren Mammutprojekts vor uns. Seit drei Jahren ist der Titel in Entwicklung, zeitweise arbeiteten 600 Mann und mehrere Ubisoft-Studios gleichzeitig daran. Die ambitionierten Pläne der Entwickler waren vielversprechend. Endlich wird es einen neuen Helden geben – nicht schon wieder Ezio, an dem wir uns in den letzten drei **Assassin's Creed**-Spielen langsam sattgespielt hatten. Und da wäre das neue Setting: das Amerika der revolutionären 1770er-Jahre. Wieder spielen wir einen Assassinen, einen Meuchelmörder in einer langen Linie von Meuchelmördern,. Und auch ein Wiedersehen mit Desmond, dem Helden der Rahmenhandlung in der Neuzeit, wurde uns von Ubisoft versprochen. Sie erinnern sich: Seit dem ersten **Assassin's Creed** verfolgen wir die Geschicke von Desmond Miles, der mittels moderner Technik die Erinnerungen seiner Ahnen nacherlebt. Unsere Erwartungen an **Assassin's Creed 3** waren also hoch und tatsächlich gelingt dem Spiel in vielerlei Hinsicht Großes. Gleichzeitig wirkt der Titel aber an vielen Stellen unsauber, sperrig und immer wieder frustrierend. Doch eines nach dem anderen!

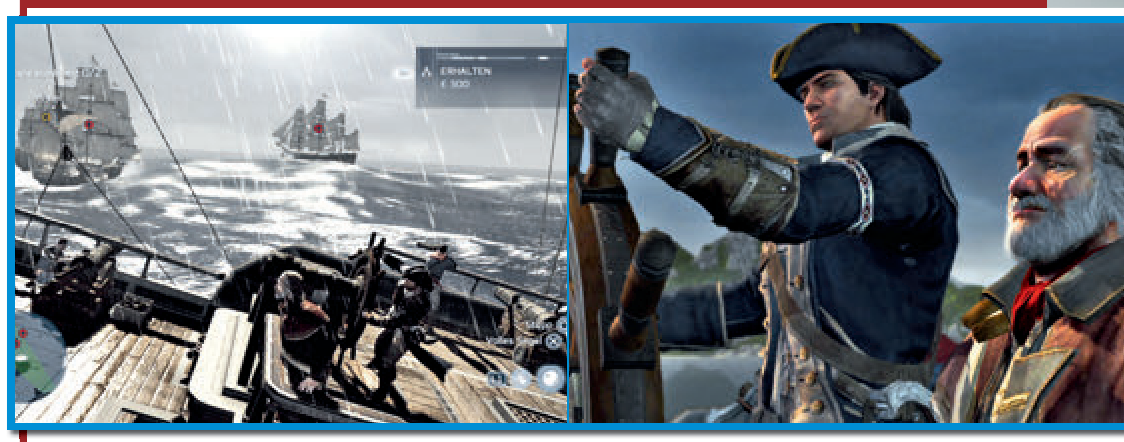

Es ist zwar nur ein winziges Detail, aber durch offene Türen oder Fenster zu sprinten ist eine schöne kleine Neuerung. Die wilde Kamerafahrt passt prima zur Hektik einer Verfolgungsjagd.


Schade, dass die vielen gefährlichen Wildtiere mit anspruchslosen Quicktime-Events abgewehrt werden. Das verhindert echte Spannung und dämpft unser Interesse am Jagd-Feature.

Aufbruch in eine neue Welt

Die Story des neuen **Assassin's Creed** versetzt Sie zunächst in die Rolle des Erinnerungs-Reisenden Desmond. Er und seine Mitstreiter haben eine sehr konkrete Mission: Am 21. Dezember 2012 geht die Welt infolge eines gewaltigen Sonnensturms unter – und das muss verhindert werden. Die Lösung dafür scheinen geheimnisvolle Relikte zu sein, die uralte Mächte auf der Erde hinterließen. In einer versteckten Kammer finden Desmond und seine Mitstreiter eine magisch versiegelte Tür, hinter der sie die Rettung vermuten. Der Schlüssel dazu wechselte im 18. Jahrhundert mehrmals den Besitzer und wieder einmal taucht Desmond in die Erinnerungen seiner Vorfahren ab und versucht, den Verbleib des Schlüssels zu ergründen. Dann folgt eine gelungene Überraschung: In den ersten Spielstunden steuern Sie nicht das Indianer-Halbblut Connor, sondern eine ganz andere Person. Wir verraten dazu besser nicht mehr, um Ihnen die Spannung zu erhalten. Der Einstieg ins Spiel ist jedenfalls stimmungsvoll, Ihre neue Spielfigur charismatisch und das Setting wird Ihnen ganz wunderbar beigebracht. Sie beginnen, die Probleme und Hoffnungen der Kolonisten zu verstehen und ihre komplizierten Beziehungen zur britischen Krone. Generell ist das etwas, das dem Spiel richtig gut gelingt: Sie bekommen diese einmalige Aufbruchstimmung in Amerika mit. Sie erleben, wie die Kolonisten beständig neue Lebensräume erschließen, wie sie ihr Glück in der Neuen Welt suchen und welche Opfer sie dafür bringen. Connor, den Sie erst nach einigen Spielstunden steuern, steht zwischen den Fronten. Weder Kolonisten noch Briten vertreten die Interessen der Eingeborenen. Und die fiesen Templer wollen Connors Stamm gar aus der Welt schaffen um an seine Geheimnisse und heiligen Orte zu gelangen. Kein Wunder, dass Connor im Spielverlauf auf Seiten der Assassinen kämpft.

EIN HOCH AUF DIE CHRISTLICHE SEEFAHRT!



Die Seefahrtsmissionen im Spiel entpuppen sich als wirklich brillante Nebenbeschäftigung. Sie drehen als Connor am Steuerrad des Assassinen-Schiffs „Aquila" und geben per Tastendruck Befehle zum Segelsetzen oder Zünden der Kanonen. Das alles steuert sich recht träge und verzögert und wenn Sie aus dem Wind fahren, steht Ihr Schiff fast still. Diese Beschränkungen sind es, welche die ganze Sache mit der Seefahrt so faszinierend machen. Sie kämpfen gegen Flotten kleiner Boote oder mehrere Schlachtschiffe und stets ist das spannend und dynamisch, nie aber wird das Geschehen unübersichtlich und hektisch, weil Segelschiffe nun mal träge Pötte sind. Dazu kommen eine absolut famose Atmosphäre sowie eine brillante Technik. Von den Unsauberkeiten des Hauptspiels, den gelegentlichen Rucklern und Kameraproblemen gibt es bei den Seeschlachten auf PS3 keine Spur. Vom blauen Wasser der Karibik bis zu den Sturmwellen des Nordatlantiks wirkt die See herrlich plastisch und echt, die clevere Kamera lässt die 16 Missionen wie einen spannenden Film wirken und die Audiokulisse könnte packender kaum sein. Wenn das erste Mal eine Sturmwelle über Ihr Schiff hinwegrauscht und Ihre Mannschaft schreiend in Deckung geht, während die Alarmglocke laut schellt, dann sorgt das für Gänsehaut. Hiermit hat Ubisoft die unsäglichen Tower-Defense-Einlagen aus **Revelations** mehr als wieder gut gemacht und wir haben ein neues Spiel auf unserer Wunschliste: **Assassin's Fleet**! Nur Seekämpfe, ein dezent erweitertes Gameplay und vielleicht ein kleines Wirtschaftssystem à la **Sid Meier's Pirates**. Das wäre uns tausendmal lieber als das obligatorische **„Assassin's Creed 3.5"** Ende 2013, an dem Ubisoft bestimmt schon insgeheim arbeitet.

Eine Frage des Timings

Es dauert locker fünf Stunden, bis Sie endlich den Anfang des Spiels geschafft haben. Desmonds Geschichte, der Einstieg in der Rolle des Fremden sowie Connors Kindheit und Jugend wollen nacherlebt werden, bevor Sie überhaupt eine feste Agenda und alle Freiheiten in der offenen Spielwelt haben. Dabei zieht sich das Spiel teilweise ganz schön in die Länge. Wir verstehen, dass uns die Entwickler alle Mechaniken erklären und beibringen wollen, doch dann hätte man einige der langatmigen Szenen raffen sollen. Generell hinterlässt die Inszenierung des Spiels gemischte Gefühle. Charaktermodelle und Synchronisation sind famos, doch meist erleben Sie nur recht statische Dialoge. Obendrein wirken manche Szenen schludrig aneinandergereiht. Nicht immer vermitteln sie die Motive der Charaktere, nicht immer stimmt das Gefühlt für vergangene Zeiträume. Charmant und unterhaltsam ist die Story immer wieder, doch sie ist nie so packend, wie es die Render-Trailer zum Spiel erhoffen ließen. Gut, dass **Assassin's Creed 3** in Sachen Umfang und Abwechslung punktet.

Schmelztiegel der Nationen

Nachdem wir bereits drei Spiele lang als Ezio die Mittelmeer-Metropolen der Renaissance erkundet haben, erweist sich das frisch besiedelte Amerika des 18. Jahrhun-



Immer wieder mal zeigt die Kamera Connors Konter-Manöver in wilden Kamerafahrten. Das funktioniert richtig gut und passt zur Action. Die Mini-Zeitlupe bei jedem Konter ist jedoch Geschmackssache.



Ein paar Gegner sind so leichtsinnig, in der Nähe von Pulverfässern herumzulungern? Das bestrafen wir, indem wir die explosiven Ladungen mit unserer Pistole in die Luft jagen.

NEUN TIPPS FÜR MEHR SPASS AM SPIEL

Nach dem Test von Assassin's Creed 3 wissen wir, wo im Spiel Frust lauert und auf welche Elemente Sie ganz besonders achten sollten. Unsere Erkenntnisse verpacken wir als ein paar nützliche Tipps zum Spiel.

1 Lassen Sie andere für sich arbeiten!

Befreien Sie einige Stadtteile, um Assassinen-Rekruten zu gewinnen. Schicken Sie sie dann auf Missionen in die Kolonien (via Untermenü im Assassinen-Fertigkeiten-Menü). Wenn Sie stets einige Rekruten auf diese Weise beschäftigen, schwimmen Sie bald in Geld.



2 Upgrades durch Siedlungsausbau

Haben Sie durch das Erfüllen von Nebenmissionen Ihre Siedlung weit ausgebaut, können Sie nicht nur Handelswaren, sondern auch Upgrades für Connors Arsenal herstellen. Insbesondere das neue Kriegsbeil sowie größere Munitionstaschen helfen Ihnen weiter!

3 Die Rauchbombe ist Ihr Freund!

Im Spiel kann es vorkommen, dass Sie von Gegnern verfolgt werden, die Connor im Sprint locker einholen. Solch hartnäckige Jäger bremsen Sie problemlos mit einer Rauchbombe aus. Haben Sie also immer einige Rauchbomben dabei!

4 Jagen Sie nur im Vorbeigehen!

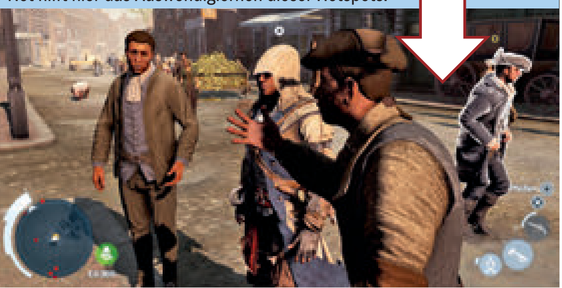
Bewusst auf die Jagd nach Tieren zu gehen, das ist Zeitverschwendung. Denn wenn Sie in Ihrer Siedlung oder dem Grenzland unterwegs sind, laufen Ihnen ohnehin ständig Wildtiere über den Weg. Die erlegen Sie mit einem flotten Spurt-Angriff und gehen dann weiter Ihres Weges.

5 Die „Aquila" richtig upgraden

Die zwei wichtigsten Upgrades für Ihr Schiff sind mehr Kanonen und ein verstärkter Rumpf. Alle weiteren Verbesserungen erachten wir als nicht unbedingt nötig, um die Seefahrtsmissionen zu bestehen.

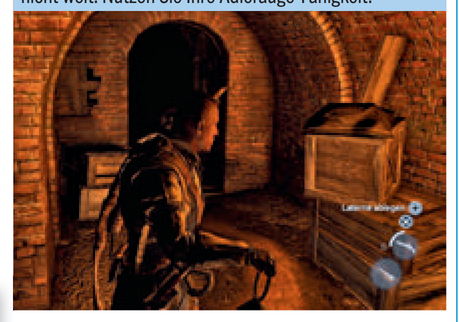
6 Schleichmission? Keine Panik!

Hier lauert viel Frust, doch bleiben Sie ruhig, lassen Sie besser die Finger von der Sprint-Taste und nutzen Sie jede Deckung, die Ihnen zur Verfügung steht. Bedenken Sie, dass Ihnen die Spiele-Entwickler stets ein passendes Versteck auf Ihrer Route durch die Mission anbieten. Beim Beschatten von Personen gibt es immer Momente, an denen sich Ihre Ziele umdrehen. Halten Sie Abstand und seien Sie bereit unterzutauchen. Zur Not hilft hier das Auswendiglernen dieser Hotspots.



7 Erkunden Sie die Keller!

In den Städten können Sie durch das Erkunden der Keller neue Schnellreisepunkte freischalten. Tun Sie sich den Gefallen und beschäftigen Sie sich eine Weile damit. Sie werden die Städte verdammt oft bereisen und die Schnellreisepunkte ersparen Ihnen auf Dauer sehr viel öden Leerlauf. Dazu ein Tipp: Finden Sie in den Kellern Sprengstoff-Fässer, ist eine zerstörbare Barriere nicht weit. Nutzen Sie Ihre Adlerauge-Fähigkeit!



8 Lernen Sie das neue Konter-System!

In den Kämpfen reicht es nicht mehr, auf die Konter-Taste zu hämmern, um alle Konflikte zu überstehen. Vielmehr halten Sie die Taste, bis ein Konter ausgelöst wird. Dann drücken Sie je nach Bedarf die Taste für einen Konter-Angriff, für den Einsatz eines Werkzeugs oder für das Entwaffnen des Gegners. Probieren Sie, welche Aktionen bei welchen Gegnertypen funktionieren. Mit der Sprung-Taste bringen Sie außerdem Ihre Widersacher aus dem Gleichgewicht oder packen Gegner als menschlichen Schutzschild gegen Schüsse.

9 Probieren Sie alle Waffen aus!

Jede Waffengattung bringt ihr eigenes Move-Repertoire mit sich und Connors wilde Kampfmoves sind ein echter Hingucker. Da wäre es schade, wenn Sie nur einen Teil seiner Kampfakrobatik zu sehen bekommen, weil Sie nur Tomahawk und versteckte Klingen nutzen. Experimentieren Sie also herum!

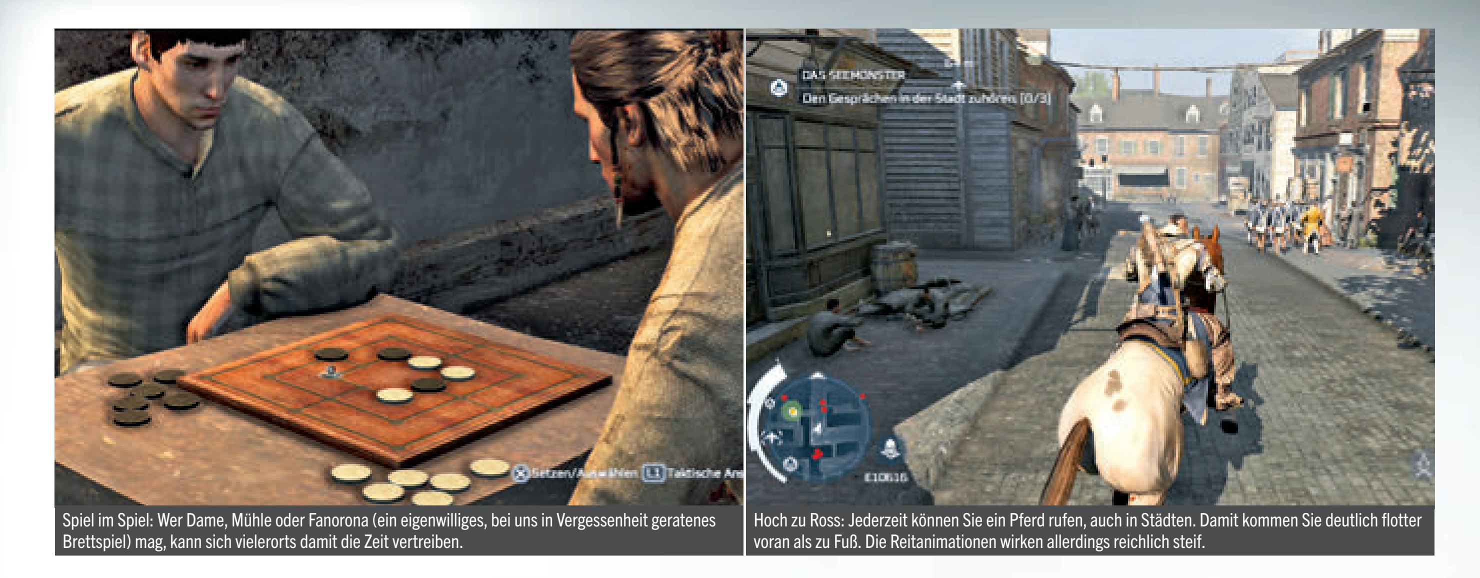
derts als willkommene Abwechslung. Boston und New York stecken voller Leben, wirken detailliert und stimmungsvoll. Die Städte sind gefüllt mit Nebenaufgaben und Sammelobjekten, sie sind sehr groß und lassen Sie richtig in die damalige Zeit eintauchen. Wenn Sie die hervorragende englische Synchro aktivieren, plappern die Bewohner in den verschiedensten Dialekten – britisch, irisch, schottisch oder gar deutsch und französisch. Da wird einem klar, welch kultureller Schmelztiegel die Kolonien damals waren. Die deutsche Sprachfassung ist zwar gut, aber nicht so brillant wie die englische. Schön, dass wir die Sprache bequem im Hauptmenü auswählen können.

Charmante Nebenaufgaben

Es sind nicht die Städte, die **Assassin's Creed 3** so neu und anders machen, es sind die zwei großen Wildnis-Areale, die Sie erkunden können. Eines steckt voller Missionen, Sammelobjekte und ergiebiger Jagdgründe. Das andere dient Ihnen als Heimatort. Dort erfüllen Sie diverse simple Nebenmissionen, um Tischler, Weber, Arzt und Co. als Bewohner in Ihre Siedlung zu locken. Nach und nach wächst dadurch ein Dörfchen um Connors Anwesen herum. Dabei bekommen Sie es mit einer bunten Truppe an Charakteren zu tun, die Ihnen vielleicht sogar ein wenig ans Herz wächst. Eine gelungene Neuerung, verleiht sie dieser vormals eher künstlichen Nebenaufgabe endlich Charakter. Das zeigt sich auch bei den Assassinen-Rekruten, die Sie im Missionsverlauf anheuern. Sie lernen jeden einzelnen kennen und alle bringen sie neue Talente mit, um Ihnen zu helfen. Sie bereiten für Sie Hinterhalte vor, eskortieren Connor oder tun so, als würden sie ihn als Gefangenen transportieren. Vieles, was in den bisherigen Spielen nur ein seelenloses Feature war, bekommt nun ein Gesicht. Das finden wir gut.

Ein Fest für Sammelnaturen

Wer die **Assassin's Creed**-Titel mag, weil er gern die offene Spielwelt nach Sammelobjekten durchsucht sowie alle verfügbaren Nebenmissionen, Herausforderungen und Aufgaben-Listen erledigt, der wird sich hier pudelwohl fühlen. Denn es gibt so viel zu tun! Sie sammeln Federn und spüren Klunker auf, die Sie zum Schatz eines Piratenka-



Spiel im Spiel: Wer Dame, Mühle oder Fanorona (ein eigenwilliges, bei uns in Vergessenheit geratenes Brettspiel) mag, kann sich vielerorts damit die Zeit vertreiben.

Hoch zu Ross: Jederzeit können Sie ein Pferd rufen, auch in Städten. Damit kommen Sie deutlich flotter voran als zu Fuß. Die Reitanimationen wirken allerdings reichlich steif.

pitäns führen. Sie jagen die Tiere des Waldes, erkunden die Keller-Labyrinthe der beiden Städte, erklimmen Aussichtspunkte, stürmen Forts der Briten, befreien verschiedene Stadtteile von der Templer-Herrschaft, gehen Lagerfeuer-Legenden auf den Grund, schicken Assassinen-Rekruten auf Missionen in die Kolonien, senden Land- und See-Konvois mit Waren zum Verkauf aus oder jagen Buchseiten hinterher, die der Wind über die Dächer weht. Solche Sachen sind der Grund, warum wir auch nach dem Beenden der Story gerne weiterspielen wollten. **Assassin's Creed 3** macht besonders viel Spaß, wenn man es in seinem eigenen Rhythmus erkundet und sich langsam zum 100%-Spielstand vorarbeitet. Wer jedoch lieber die Story vorantreibt, hat nicht ganz so viel Spaß. Denn leider besteht insbesondere im Rahmen der vielen Hauptmissionen immer wieder Frust-Gefahr.

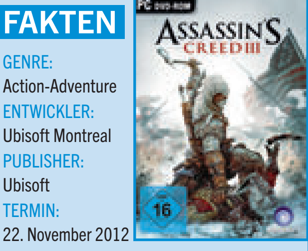
Schleich-Frust und Ruckler

Neben der teils etwas holprigen Inszenierung störten uns bei der Story immer wieder nervige Frustmomente. Bei einer Verfolgungssequenz etwa sorgte allein die Sprint-Funktion immer wieder für das Game over, da Connor im Sprint gern Dinge erklimmt, an denen wir eigentlich vorbeilaufen wollen. Der Kamera gelingt es nicht immer, Ihnen bei den Kämpfen freie Sicht auf das Geschehen zu verschaffen. Außerdem bricht die Framerate der PS3-Fassung in manchen Situationen dramatisch ein oder es nerven viele kleine Ladezeiten. Und vor allem: Immer wieder werden Ihnen Schleich-Missionen vorgesetzt. Das **Assassin's Creed**-Stealthsystem war noch nie so richtig klasse und daran hat sich leider nichts geändert. Die Stealth-Missionen bergen enormes Frustpotenzial, vor allem weil Sie im Spiel eigentlich sehr viele Möglichkeiten und Freiheiten haben, wie und wo Sie sich den Blicken der Gegner entziehen. Doch in den Schleich-Missionen werden von Ihnen meist sehr konkrete Schleich-Taktiken und -Routen erwartet. Wer herumexperimentiert, wird zwangsläufig immer wieder scheitern. Und so empfanden wir bei einigen Aufträgen keinen Spaß und keine Spannung mehr, sondern hatten nur einen Gedanken: „Was wollen die Entwickler hier von mir?" Was für ein Stimmungskiller! Gut, dass die Kampfmissionen und linearen Action-Abschnitte besser funktionieren. Gerade das neue Kampfsystem passt zum Abenteuer, wirkt es doch wilder und wuchtiger als je zuvor.

Wäre weniger mehr gewesen?

Letztendlich hatten wir mit dem neuen **Assassin's Creed** wirklich Spaß. Wir erlebten darin ein großes, stimmungsvolles Abenteuer, erkundeten eine riesige und detailreiche Spielwelt und bekamen einen Eindruck davon, wie es sich damals in Amerika eigentlich lebte. Doch wir finden gleichzeitig, dass weniger hier vielleicht mehr gewesen wäre. Eine Großstadt als Schauplatz hätte sicher genügt. Boston und New York sehen sich im Spiel ohnehin recht ähnlich. Es hätte auch nicht diese Flut an Nebenaufgaben gebraucht, dafür aber in vielen Details mehr Feinschliff. Pünktlich zum Erscheinen des Spiels auf PlayStation 3 gab es einen ersten Patch, der einige Bugs behob, aber nichts an unserem Eindruck ändern konnte, dass den Entwicklern gegen Ende des Projekts die Zeit davonlief. **Assassin's Creed 3** ist ohne Zweifel eines der größten Videospiel-Abenteuer des Jahres. Es ist ein verdammt guter Open-World-Titel, ein toller Teil der Reihe und hat grandiose Momente – aber es ist leider nicht ganz das erhoffte Meisterwerk.

FAKTEN



GENRE:
Action-Adventure
ENTWICKLER:
Ubisoft Montreal
PUBLISHER:
Ubisoft
TERMIN:
22. November 2012

- Brandneues Setting für die Spielereihe: das Amerika der 1770er-Jahre
- Die Desmond-Rahmenhandlung wird endlich zu Ende geführt!
- Neuer Spielheld: Der Halbindianer Ratonhnhaké:ton (oder Connor).
- Zu gleichen Teilen Stadt- und Wildnis-Gebiete
- Seeschlachten als Nebenmission

„Ich hätte gern weniger, dafür aber besser!"

Sebastian Stange

WAS HABEN WIR GESPIELT? Wir spielten eine Test-Fassung für PS3 komplett durch – und zwar etwa 30 Stunden. Außerdem spielten wir einige Stunden lang die gepatchte Verkaufsfassung für PlayStation 3. Die PC-Version erreichte uns nicht rechtzeitig.

HOFFNUNGEN & BEFÜRCHTUNGEN

- \+ Die Qualität der Grafik (Texturen, Effekte, Framerate) wird auf modernen Spiele-PCs dramatisch besser als auf Konsole sein. Das wird der Atmosphäre und dem Spielfluss gut tun!
- \+ Traditionell verpasst Ubisoft seinen **Assassin's Creed**-Titeln eine richtig gute Maus-und-Tastatur-Steuerung. Daran sollte sich auch bei **Assassin's Creed 3** nichts ändern.
- \+ Die vielen kleinen Ladezeiten der PS3-Fassung sollten auf flotten Systemen mit SSD nicht oder weniger oft auftreten.
- − Wir glauben nicht, dass die PC-Version frei von Bugs, KI-Aussetzern und kleinen Fehlerchen sein wird.
- − Wetten, die Menüs fallen etwas konsolig und sperrig aus?

WERTUNGSTENDENZ 0  88-91 100

Ich war beim Spielen stets hin- und hergerissen, liebte das Spiel für manche Elemente, nahm ihm andere aber ganz schön übel. Unterm Strich war ich damit circa 30 Stunden prima unterhalten. Doch auch jetzt, nachdem ich es durchgespielt und relativ tief ergründet habe, vermisse ich einige Elemente. Ich vermisse die dichten Städte der Vorgänger und ihre hohen Fassaden. Hier konnte das Kletter- und Free-Running-System des Spiels besser wirken. Die Wildnis ist erfrischend, stimmungsvoll und witzig, aber sie ist nicht der perfekte Schauplatz für ein **Assassin's Creed**. Das Spiel ist spaßig, es ist sagenhaft groß, aber ihm fehlt Feinschliff. Außerdem hätte ich mir einen stärkeren Fokus auf weniger, dafür wirklich brillante Spielelemente gewünscht. Aber ich jammere auf hohem Niveau, denn **Assassin's Creed 3** ist immer noch einer der besten Videospiel-Abenteuer des Jahres.

TEST

12/12

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich
Chefredakteurin



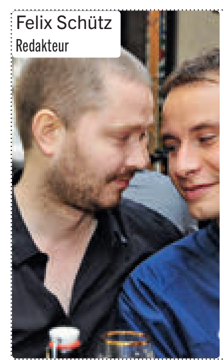
Belegte letztes Jahr Platz 12, diesmal Platz 10:
Nein, nicht beim **Borderlands 2**-Redaktionsturnier, sondern beim örtlichen Blumenschmuckwettbewerb. Wenn das so weitergeht, ist spätestens 2016 das Treppchen drin.
Freut sich auf kein anderes Spiel so sehr wie auf:
GTA 5. Sieht das gut aus!
Ist überrascht von:
Angry Birds Star Wars – hätte nicht gedacht, dass man aus dem Spielprinzip noch so viel rausholen kann.

Wolfgang Fischer
Redaktionsleiter



Ist im Ballerfieber:
Far Cry 3, **Borderlands 2**, **Black Ops 2** und **MoH Warfighter** sorgen dafür, dass in der Freizeit wenig Raum für andere Genres ist.
Zeigt sich:
Unbeeindruckt von **Grand Theft Auto 5**, nicht zuletzt wegen der – für PCler – wirklich nicht mehr erträglichen Konsolengrafik.
Freut sich auf:
Weihnachten und die Chance, nach der ultrastressigen Vorweihnachtszeit mal wieder etwas abzuschalten.

Felix Schütz
Redakteur



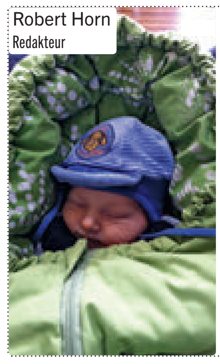
Zuletzt durchgespielt:
Far Cry 3, **Borderlands 2**, **Doom 3 BFG Edition**, **Defender's Quest**, **Deadlight**, **Disney Mickey Epic: Die Macht der 2** (Xbox 360)
Spielt derzeit:
Assassin's Creed 3, **Jack Keane 2**, **Symphony of Eternity** (Android), **PathPix Zen** (Android), **Expendable Rearmed** (Android)
Gratuliert von Herzen:
Der Familie Horn zu ihrem prächtigen Neuzugang!
Steht voll und ganz:
Zu seiner Fotoauswahl.

Stefan Weiß
Redakteur



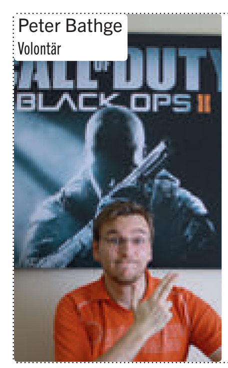
Gruselt sich vor:
Zombies und Player-Killern in **The War Z**.
Fragt sich, wie wohl:
der Mehrspielermodus mit kooperativem Fahrbetrieb im **Train Simulator 2013** funktioniert.
Streicht die Tage:
auf dem Kalender ab, bis es eine Beta von **The Elder Scrolls Online** gibt.
Hat endlich begonnen:
den fünften Band, **Sturm der Schwerter**, von George R. R. Martins **Das Lied von Eis und Feuer** zu lesen.

Robert Horn
Redakteur



Versenkte:
Unheimlich viel Zeit in die noch sehr unfertige Alpha-Version von **The War Z** und hatte damit nicht nur Spaß.
Verkündet stolz:
Die Geburt seines ersten Sohnes. Dass ihm und seiner Gattin der kleine Hannes vortrefflich gelungen ist, beweist nebenstehendes Bild.
Genießt gerade:
Einen Monat Elternzeit, freut sich aber auch darauf, im Dezember wieder Spiele zu testen.

Peter Bathge
Volontär



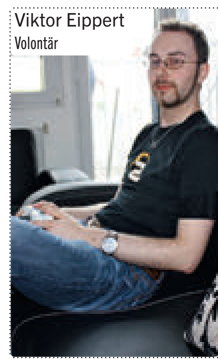
Hasst Heathrow:
seit der Reise zum **Black Ops 2**-Event. Wegen des dichten Nebels hing er einen Tag in London fest.
Entspannte zu Hause mit:
Hotline Miami, **Retro City Rampage**, **Prince of Persia: The Two Thrones**, **Giana Sisters: Twisted Dreams**, **Battlefield 3** (endlich!), **Sine Mora**, **Fly'N** und **Football Manager 2013**.
Macht sich Gedanken:
ob er nicht nächstes Jahr doch endlich studieren sollte – bevor er zu alt dafür ist.

Marc Brehme
Redakteur



Spielt:
MoH: Warfighter, **CoD: Black Ops 2**, **XCOM: Enemy Unknown**, **Hitman: Absolution** sowie **Assassin's Creed 3** und **WWE 13** auf der PS3.
Grübelt:
schon über die ersten Weihnachtsgeschenke nach.
Wird immer wieder gefragt:
wo er denn seine coolen Gamer-Klamotten immer her hat. Gibt's alles auf 3Dsupply.de! Und nein, diese Zeilen haben absolut nichts mit seinem nigelnagelneuen roten Porsche zu tun!

Viktor Eippert
Volontär



Ist wahnsinnig geflasht von:
Zero Escape: Virtues Last Reward auf der PS Vita. So spannend wie ein richtig guter Thriller-Roman, den man einfach nicht aus der Hand legen kann. Warum zum Geier gibt es derartige Spiele nicht auch für PC?
Spielt(e) sonst noch:
Assassin's Creed 3, **XCOM: Enemy Unknown** und **Z** (immer wieder ein Genuss!).
Wurde kürzlich wieder:
an die wirklich wichtigen Dinge und Werte im Leben erinnert.

Rainer Rosshirt
Leiter Kundenzufriedenheit

Blickt zurück:
Auf 50 Folgen von „Rossis Welt" und bedankt sich nachträglich bei den vielen Kollegen, die so aufopfernd mitgespielt haben.
Blickt vorwärts:
Auf die nächsten 50 Folgen und entschuldigt sich schon im Voraus bei den Kollegen für das, was er ihnen antun wird.
Bereitet sich vor:
Auf die kalte Winterzeit und legt sich eichhörnchengleich einen Vorrat an Spielen und einen neuen PC zu.

Dominik Schmitt
Video-Redakteur

Hat ein wenig Bedenken:
Bezüglich des Bildes. Fotograf Sebastian Stange wollte es vorab nicht zeigen, das lässt Schlimmes vermuten ...
Verabschiedet sich herzlich:
Von allen Lesern und vor allem auch von seinen genialen Kollegen, mit denen er die vergangenen 5 ½ Jahre zusammenarbeiten durfte. War 'ne tolle Zeit!
Hat eine lange To-do-Liste
Bevor der neue Job losgeht, sollte z. B. endlich mal die Rumpelkammer ausgemistet werden! Sollte ...

SO ERREICHEN SIE UNS:

Ihr direkter Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft:
redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo:
abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion:
dvd@pcgames.de

Treffen Sie das Team auf Facebook:
www.facebook.de/pcgamesde

Folgen Sie uns auf Twitter:
www.twitter.com/pcgamesde

Heftnachbestellungen und Sonderhefte:
shop.pcgames.de

PC Games abonnieren:
abo.pcgames.de

TOP-THEMEN

ACTION
FAR CRY 3



Mit dem dritten **Far Cry** gelingt Ubisoft ein schwieriger Spagat: Das stimmige Tropeninsel-Setting des ersten Teils wird mit dem offenen Sandbox-Design des umstrittenen zweiten Teils kombiniert. Warum der Dschungel-Trip vieles richtig macht und trotzdem seine Schwächen hat, erfahren Sie auf acht Seiten.

ACTION
MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



Dank der Frostbite-2-Engine schaut der zweite **Medal of Honor**-Shooter im **Modern Warfare**-Setting deutlich besser aus als sein Vorgänger. Warum **Warfighter** dennoch kein Hit ist, lesen Sie im Test.

ACTION
CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

Mit einer krachenden Solo-Kampagne, Zombie-Missionen und einem gewohnt hochwertigen Multiplayermodus präsentiert sich **Black Ops 2** als gelungenes Shooter-Paket. Ob Treyarch der Reihe aber auch neue Impulse verleihen kann und wie sich das Spiel im direkten Vergleich zu **Medal of Honor: Warfighter** schlägt, das und mehr verrät Ihnen unser Tester Peter Bathge.



INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX

Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.

65 PC-Games-Durchschnittswert

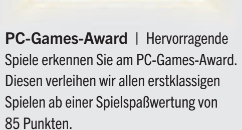
Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit
- Ausstattung und Verpackung
- Service und Support

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Unser spezielles Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als andere.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die PC-Games-Awards





PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award. Diesen verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 85 Punkten.



Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 90.

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er" gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen



Ohne Altersbeschränkung



Ab 6 Jahren



Ab 12 Jahren




Ab 16 Jahren



Keine Jugendfreigabe

Far Cry 3

Die Feuergefechte von **Far Cry 3** sind schneller, explosiver und spaßiger als in den beiden Vorgängern.

Der (grandios inszenierte) Bösewicht Vaas darf sich freuen: **Far Cry 3** kassiert einen verdienten Award.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2012 86

Von: Felix Schütz

Ubisofts Sandbox-Shooter im großen Einzelspieler-Test: Was Far Cry 3 besser macht als seine Vorgänger – und was schlechter.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Mit **Far Cry 2** ging Ubisoft Montreal vor vier Jahren ein Wagnis ein – weg vom Dschungelsetting, hin zum realistischen Survivaltrip in der afrikanischen Savanne. Das Ergebnis war raffiniert, mutig, aber auch sperrig – darum fiel der Sandbox-Shooter trotz guter Wertungen bei vielen Fans durch. Die Entwickler zogen daraus ihre Lehren: **Far Cry 3** besinnt sich auf die Stärken des Vorgängers und schüttelt viele alte Schwächen ab.

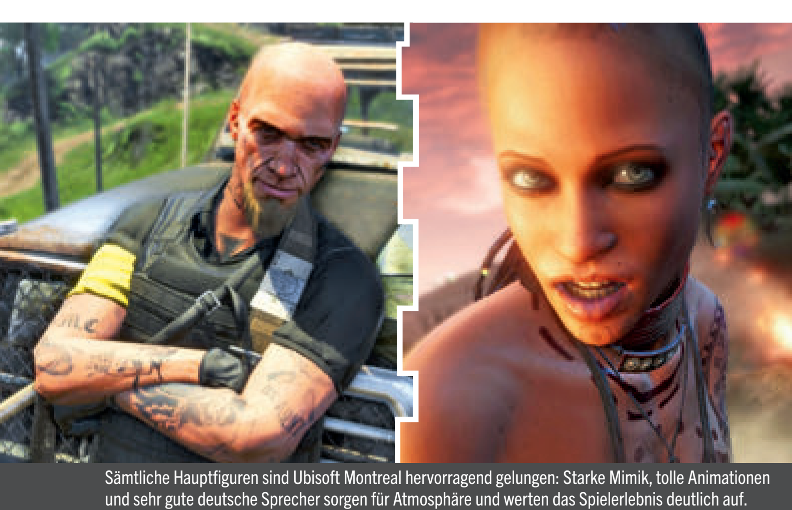
Wahnsinn in der grünen Hölle

Mit den ersten beiden Teilen hat die Story von **Far Cry 3** nichts am Hut – kein Afrika, kein Mutanten-Blödsinn. Diesmal schlüpft man in die Haut von Jason Brody, ein Amerikaner, der seinen Urlaub mit Freunden auf einer Tropeninsel verbringt. Doch aus dem Freizeitspaß wird bitterer Ernst: Die hippen Touristen werden von Piraten verschleppt. Vaas, der irre Anführer der Gauner, legt gleich zu Spielbeginn einen mächtigen Auftritt hin: Grandios animiert und mit einem starken Sprecher gesegnet, erklärt er uns mal kichernd, mal tobend, aber stets glaubhaft, dass uns eine üble Zeit bevorsteht. Keine Frage: Vaas ist Ubisoft hervorragend gelungen – ein klarer Anwärter auf den Titel „Bösewicht des Jahres"!

Spannend und heftig geht's weiter: Jason flüchtet blutüberströmt aus dem Piratenlager und wird halbtot aus einem Fluss gefischt. Sein Retter namens Dennis schwört den verängstigten Jason auf einen neuen Pfad ein: Der junge Amerikaner muss zum Rakyat-Krieger werden, ein Jäger, der den Traditionen der Ureinwohner auf der Insel folgt. Nur so werde er stark genug, um seine Freunde zu retten.

Die totale Freiheit

Die Spielwelt Rook Islands gliedert sich in zwei riesige Inseln. Die erste darf man gleich nach dem Tutorial erforschen, und zwar ohne Einschränkungen: Niemand schreibt dem Spieler vor, wann er etwas zu tun hat, wohin er gehen soll, wie er seine Zeit verbringt (oder verplempert). Abseits der Hauptmissionen muss man sich



Sämtliche Hauptfiguren sind Ubisoft Montreal hervorragend gelungen: Starke Mimik, tolle Animationen und sehr gute deutsche Sprecher sorgen für Atmosphäre und werten das Spielerlebnis deutlich auf.



Die Rook Islands lassen sich völlig frei erkunden. Cool: Befreundete Rebellen patrouillieren regelmäßig auf den Straßen, dadurch wirkt die Welt lebendig. Weniger cool: Die NPCs ähneln sich oft wie ein Ei dem anderen.

Gegnerische Patrouillen werden desto seltener, je mehr Gebiete Jason bereits erobert hat. Die Spielwelt wird dadurch nach und nach sicherer.

Die meisten Waffen darf man mit Schalldämpfern sowie Magazin- und Fernrohr-Upgrades ausrüsten. Zusätzlich lässt sich die Lackierung jeder Knarre verändern.

Anders als in **Far Cry 2** ist die Minimap nun immer sichtbar und zeigt vom Gegner bis zum sammelbaren Kraut einfach alles an, was von Interesse sein kann.

seinen Spaß gewissermaßen selbst suchen – das Gegenprogramm zu Schlauchshootern à la **Call of Duty**.

Natürlich hat **Far Cry 3** aber eine gute, lineare Hauptquest, die man jederzeit verfolgen kann. Die Story rund um Jasons Wandel vom Waschlappen zum Profikiller ist zwar streckenweise trashig, doch dafür ist sie auch stark inszeniert, abwechslungsreich und bietet einige spannende Wendungen: Jason fackelt halb bekifft Marihuanafelder ab, sammelt antike Kompassteile in jahrhundertealten Ruinen, versenkt im Alleingang ein Piratenschiff, infiltriert eine Söldnerbasis oder hüpft auch mal aus einem Flugzeug. Ubisoft garniert diese Einsätze großzügig mit Skript-Sequenzen, die man stets durch Jasons Augen erlebt. Zusammen mit den starken Sprecherleistungen entstehen so fesselnde (und grausame) Szenen, die lange im Gedächtnis bleiben. Dabei begegnet Jason einigen denkwürdigen Charakteren, etwa dem verschrobenen Drogenmischer Earnhardt oder der Rakyat-Hexe Citra. So interessant die Figuren auch sind, haben die Dialoge doch eine Schwäche: In **Far Cry 3** wird derart viel geflucht, als hätte Ingo Appelt die Schreibfeder geführt: Mit „dreckiger Pisser" (harmloses Beispiel) geht's schon in den ersten Minuten los, ein Vorgeschmack auf das Niveau, das sich durch's gesamte Spiel zieht. Oh, nichts gegen ein paar saftige Schimpfworte – doch wenn man's so wie in **Far Cry 3** übertreibt, wirkt das einfach unreif.

Der Spieler entscheidet

Lässt man von der Hauptquest ab, merkt man schnell, dass Ubisoft aus alten Fehlern gelernt hat. Musste man sich in **Far Cry 2** noch ständig mit respawnenden Gegner-Patrouillen rumschlagen, gibt sich der dritte Teil entspannter: Hier kann man die Spielwelt nach und nach von den Piraten zurückerobern, und zwar dauerhaft. Je mehr Gebiete Jason kontrolliert, desto weniger Feinde treiben sich herum. Das Erobern läuft stets gleich ab: Jason schleicht sich an ein beliebiges Lager der Piraten heran, davon gibt es insgesamt 34 Stück. Zunächst späht man die Gegend aus und markiert gegnerische Wachposten mit einem Fernglas, wodurch man Feinde durch Wände und auf der Minimap erkennen kann. Dann legt man sich eine Taktik zurecht: Wild ballernd drauflosstürmen? Vorsichtig reinschleichen und die Alarmanlage sabotieren? Oder lieber aus der Distanz die Feinde mit dem Snipergewehr wegpflücken? Der Spieler entscheidet. Besonders erfreulich: Wer gerne schleicht, bekommt dazu häufig Gelegenheit. Deckung suchen, Waffen mit Schalldämpfern bestücken, lautlos an Feinde ranpirschen – selbst Stealth-Muffel dürften mit den simplen Schleicheinlagen ihren Spaß haben. Die KI wirkt zwar


Auch in **Far Cry 3** können durch bestimmte Waffen gefährliche Brände entstehen. Das Feuer breitet sich zwar nicht mehr so schnell aus wie im Afrika-Vorgänger, sieht aber trotzdem klasse aus.

DIE EDITIONEN VON FAR CRY 3

Auch Far Cry 3 erscheint in mehreren Ausführungen.

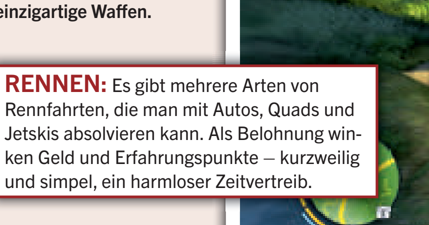
Insane Edition: Exklusiv auf Amazon.de gibt's diese Edition in einer speziellen Verpackung. Sie enthält neben dem Spiel eine Vaas-Wackelfigur (12 cm), ein Begleitheft und Zugriff auf DLC-Inhalte. Darunter finden sich Bonus-Missionen wie der **Monkey Business**-DLC, der vier neue Nebenquests bietet. Diese Aufträge haben aber nichts mit der Hauptgeschichte zu tun. Preis: 60 Euro.

Limited Edition: Die Standardausführung des Spiels erscheint zunächst in dieser Edition, die neben dem Hauptspiel den **Lost Expeditions**-DLC beinhaltet, der auch der Insane Edition beiliegt. Darin gibt's zwei zusätzliche Einzelspieler-Nebenmissionen, die Jason unter anderem in eine verlassene Forschungseinrichtung führen. Preis: 55 Euro.

Zusätzlich laufen bis zum Release mehrere Vorbesteller-Aktionen, unter anderem bei Amazon und Gamestop, durch die man Codes für weitere kleine Download-Inhalte wie Bonuswaffen erhält.

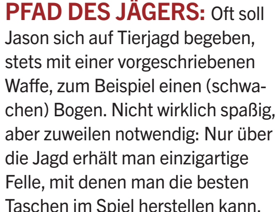
SIDEQUESTS UND NEBENBESCHÄFTIGUNGEN

Wer mag, kann viele Spielstunden allein damit zubringen, die Welt von Far Cry 3 zu erforschen und nach Lust und Laune Nebenaufgaben nachzugehen. Als Lohn winken Erfahrungspunkte, Geld und besonders mächtige, einzigartige Waffen.



RENNEN: Es gibt mehrere Arten von Rennfahrten, die man mit Autos, Quads und Jetskis absolvieren kann. Als Belohnung winken Geld und Erfahrungspunkte – kurzweilig und simpel, ein harmloser Zeitvertreib.





PFAD DES JÄGERS: Oft soll Jason sich auf Tierjagd begeben, stets mit einer vorgeschriebenen Waffe, zum Beispiel einen (schwachen) Bogen. Nicht wirklich spaßig, aber zuweilen notwendig: Nur über die Jagd erhält man einzigartige Felle, mit denen man die besten Taschen im Spiel herstellen kann.

POKER / ZIELSCHIESSEN / MESSERWERFEN: Zum Geldverdienen gibt's drei Arten von Wettkämpfen, darunter ein cool umgesetztes Pokerspiel gegen KI-Gegner. Sogar die Regeln werden erklärt. Gut gemacht! Zielschießen und Messerwerfen hingegen kann man sich schenken – beides öde.

manchmal etwas träge, funktioniert aber insgesamt gut: Feinde reagieren auf Geräusche und suchen bei einem Alarm gezielt die Umgebung nach dem Spieler ab. Vereinzelte, teils unfreiwillig komische KI-Aussetzer kommen zwar vor, doch damit muss man in einem Sandbox-Spiel, das auf Skripte verzichtet, rechnen.

Auf dem Kriegspfad

Wer taktisch klug vorgeht und eine Basis ohne Alarm auszulösen befreit, erhält dafür einen dicken XP-Bonus. Denn auch das ist eine starke Neuerung von **Far Cry 3**: Jason gewinnt nun Erfahrung, wodurch er im Level aufsteigt und Skillpunkte verdient. Mit Letzteren kann er neue Talente in drei Bäumen freischalten – eine klassisch-gute Mechanik, die bis zum Spielende motiviert. Unter den Talenten finden sich auch sogenannte Takedowns. Das sind brutale, blitzschnelle Nahkampfangriffe, die man beim Schleichen, aber auch im wildesten Feuergefecht sinnvoll anwenden kann. Beispielsweise kann man sich tauchend einem arglosen Feinde nähern und ihn wie ein Raubtier zu sich ins Wasser ziehen. Das hat Stil! Überhaupt sind die Kämpfe richtig gut: Jason ist schnell, agil und kann auf eine große Auswahl kraftvoller Waffen vertrauen, die man sogar mit Upgrades ausrüsten darf. Gegner halten weniger Treffer aus als in **Far Cry 2**, Headshots markieren oft das Ende einer Auseinandersetzung – dadurch sind die Gefechte zwar recht leicht, aber auch flotter und spaßiger als im Vorgänger. Ein Glück: Die nervige Waffenverschleiß-Mechanik aus **Far Cry 2** wurde gestrichen, Knarren nutzen sich also nicht mehr ab! Ärgerlich jedoch: Die Waffenauswahl und Menüs wie der Item-Shop sind am PC nur umständlich zu bedienen – daran merkt man, dass **Far Cry 3** auch für Konsolen designt wurde.

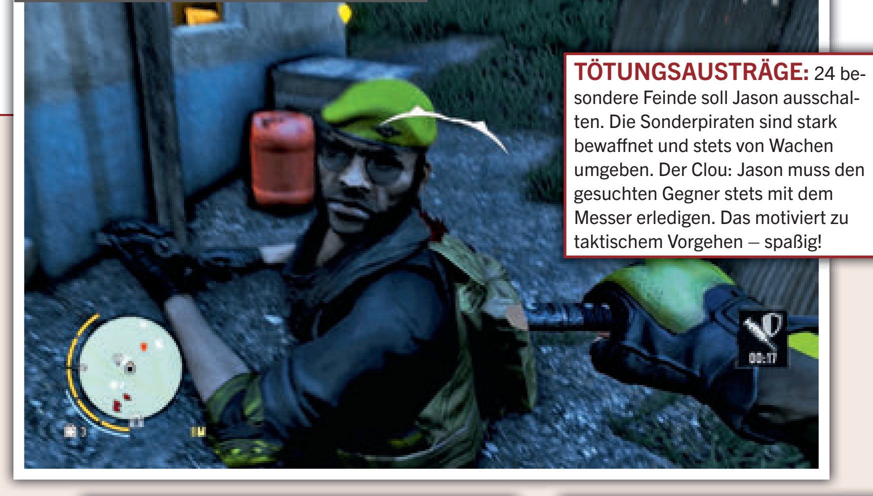
Kein Leerlauf dank Schnellreise

Far Cry 2 nervte nach einer Weile mit langen Reisewegen. Das ist in Teil 3 simpler, aber auch besser gelöst: Jason schaltet nun zahlreiche Hütten in der Spielwelt frei, die er von überall aus mit einem Doppelklick erreichen kann – schon eine kurze Ladezeit später ist er am Ziel, ähnlich wie in Bethesdas **Skyrim**. In jeder Hütte befindet sich zudem ein Handelsautomat, wo man Beutestücke verkaufen und Waffen umrüsten kann – das ist nicht realistisch, sorgt aber für einen besseren Spielfluss und viel weniger Leerlauf als im Vorgänger. Wer mag, kann aber natürlich auf die Schnellreise verzichten und altmodisch reisen: Es gibt zig Autos, Quads, Jetskis, Boote und Drachenflieger, mit denen man flott von A nach B kommt. Die Fahrzeuge sind zwar optional, steuern sich aber recht gut – von Zeit zu Zeit macht's da einfach richtig Spaß, über die Insel zu brettern.

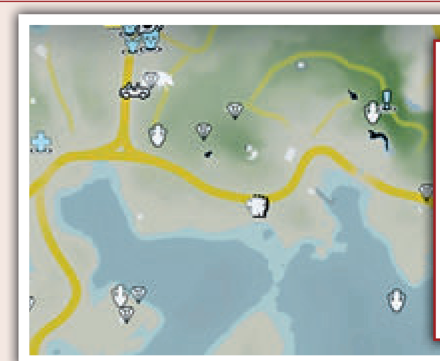
Tote Tiere lassen sich häuten. Mit den Fellen kann man an Ort und Stelle größere Beutetaschen und Munitionsgürtel herstellen. Eine Alternative dazu gibt's nicht.

Kommentar: Tiger sind kein Nutzwild!

Aliens, Monster, Menschen – beim Kampf gegen virtuelle Gegner bin ich weiß Gott nicht zimperlich. In **Gothic** habe ich Wildschweine gejagt, in **Red Dead Redemption** widerwillig Bären erlegt. Das war noch okay für mich. **Far Cry 3** überspannt jedoch für meinen Geschmack den Jagdbogen – weil das Setting arg realistisch anmutet und weil die im Spiel dargestellten Tiere wie Komodowarane, Tiger und Leoparden in der Realität nicht nur selten, sondern vom Aussterben bedroht sind. Trotzdem muss ich sie virtuell jagen – das Spiel lässt mir keine Wahl. Ich werde zum Wildern verdammt. Warum? Weil ich Felle und Häute brauche, um mir daraus Munitionsbeutel zu nähen. Auf einer Insel, wo ich an jeder Straßenecke eine AK-47 kaufen kann! Alternativen gibt's nicht, Ausrüstung lässt sich nicht anderweitig verdienen – wer gut spielen will, muss jagen. Für das respektlose Töten seltener Tierarten bestraft mich niemand – kein NPC, der mir ins Gewissen redet, keine Öko-Fraktion, mit der ich's mir verscherze, wenn ich die Natur ausplündere. Das ist gleich doppelt schade, denn eine solche Dynamik hätte nicht nur das nagende Gewissen beruhigt, sondern auch den mäßigen Nebenquests gut getan. Wohlgemerkt: Das ist meine persönliche Meinung zu einem Thema, das sicher nicht jeder so streng sieht wie ich. Deshalb hat's auch keine Auswirkungen auf den Test oder auf die Wertung. Aber es musste gesagt werden. *Felix Schütz*



TÖTUNGSAUFTRÄGE: 24 besondere Feinde soll Jason ausschalten. Die Sonderpiraten sind stark bewaffnet und stets von Wachen umgeben. Der Clou: Jason muss den gesuchten Gegner stets mit dem Messer erledigen. Das motiviert zu taktischem Vorgehen – spaßig!



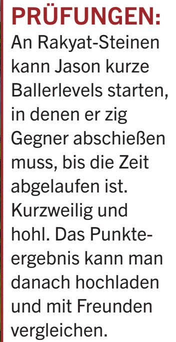
SCHATZSUCHE: 120 Relikte, 20 Chip-Karten und 20 Briefe sind in der Welt versteckt. Die Schätze lassen sich per Karte aber kinderleicht aufspüren. Zwar ist die Suche nicht wirklich spannend, sie lässt sich aber gut im Vorbeigehen erledigen.



STORY-NEBENQUESTS: 14 Nebencharaktere warten darauf, Jason kleine Story-Aufgaben zu erteilen. Die Missionen sind jedoch arg kurz und sehr simpel gestrickt. Auch die NPCs wirken lieblos. Hier verschenkt Ubisoft massig Potenzial.



TÜRME BESTEIGEN: 18 Funktürme sind in der Spielwelt verteilt. Wer sich in einer kleinen Sprung-Einlage nach oben vorarbeitet, kann dort einen Schalter umlegen – dadurch wird ein neuer Teil der Karte aufgedeckt. Nett!





PRÜFUNGEN: An Rakyat-Steinen kann Jason kurze Ballerlevels starten, in denen er zig Gegner abschießen muss, bis die Zeit abgelaufen ist. Kurzweilig und hohl. Das Punkteergebnis kann man danach hochladen und mit Freunden vergleichen.

Es gibt viel zu tun

Wo das realistischere **Far Cry 2** nur auf geringe Bildschirmanzeigen und wenig Spielerführung setzte, gibt sich Teil 3 wie ausgewechselt: Neben der jederzeit sichtbaren Minimap kann man nun eine große Karte aufrufen, die praktisch alles anzeigt: Quests, Basen, Hütten, Sammelbares, da bleibt nichts mehr verborgen. Ähnlich wie in **Assassin's Creed** lässt sich die Map nach und nach freilegen, indem man Funktürme in der Spielwelt erklimmt – eine nette, kleine Abwechslung, durch die man zudem neue Aufgaben in der Umgebung freischaltet. An Nebenbeschäftigungen mangelt es nämlich nicht: Wer Geld braucht, kann sich beim launigen Kartenspielen oder Autorennen die Zeit vertreiben. Erfahrungspunkte verdient man außerdem über kurzweilige Tötungsaufträge, oder indem man die Spielwelt nach Schätzen absucht. Und dann gibt's noch Nebenaufgaben, die man von hilfsbedürftigen NPCs erhält. Leider sind ausgerechnet diese Mini-Missionen sehr kurz, oft unspannend und auch die Sprecherleistungen der Figuren fallen hier merklich ab – kein Vergleich zur Hauptquest. Entscheidungsmomente, ein Ruf-System, verschiedene Fraktionen – all das sucht man vergebens. Auch das Buddy-System aus **Far Cry 2**, in dem Söldner alternative Missionswege eröffneten, wurde ersatzlos gestrichen. Immerhin: Wer eine gewisse Menge an optionalen Bonusaufgaben erledigt, der erhält dafür nicht nur viel XP, sondern auch mächtige, einzigartige Waffen – es lohnt sich daher, zwischendurch auch mal ein paar Sidequests zu erledigen. Wer nur stur die Haupthandlung verfolgt, hat das Spiel in rund 15 Stunden durch. Wer aber viele Nebenaufgaben erledigen und alle einzigartigen Waffen und Upgrades freischalten will, kann locker 25 Stunden einplanen.

Crafting: Frisch aus der Natur

Die Spielwelt in **Far Cry 3** fühlt sich lebendiger an als im zweiten Teil, da der Spieler nun Kräuter sammeln und sich mit Wildtieren rumschlagen muss. Hieraus ergeben sich zwei Handwerkssysteme, die sicher gut gemeint waren, aber auch ihre Tücken haben. Mit den im Überfluss vorhandenen Kräutern stellt der Spieler etwa Spritzen her, das geht jederzeit und überall. Die kleinen Pikser heilen den Helden, verbessern seine Kampfleistung oder machen ihn (kein Witz!) kurzzeitig unverwundbar. Das macht das Spiel auf dem mittleren Schwierigkeitsgrad oft zu leicht.

Das zweite Handwerkssystem betrifft die prächtigen Wildtiere – Tiger, Krokodile, Warane und dergleichen. Die Tiere sind cool, weil sie den Dschungel bevölkern, einander jagen, aber auch auf den Spieler und auf feindliche Piraten losgehen. Das



Wie in einem Rollenspiel verdient Jason für besiegte Feinde und gelöste Quests Erfahrungspunkte. Nach jedem Levelaufstieg darf man einen Punkt in einem von drei Talentbäumen vergeben. Motivierend!



Über die drei Talentbäume schaltet man viel Nützliches frei, vor allem aber die mächtigen Takedowns: Das sind blitzschnelle, tödliche Nahkampfangriffe, die man vielfältig einsetzen kann – vor allem zum Schleichen.

ANGESPIELT: DIE MULTIPLAYER-MODI

Für diesen Test konzentrierten wir uns zwar auf die Solo-Kampagne, spielten aber auch die Multiplayer-Modi an. Einen Mehrspieler-Test gibt's natürlich erst nach Release!

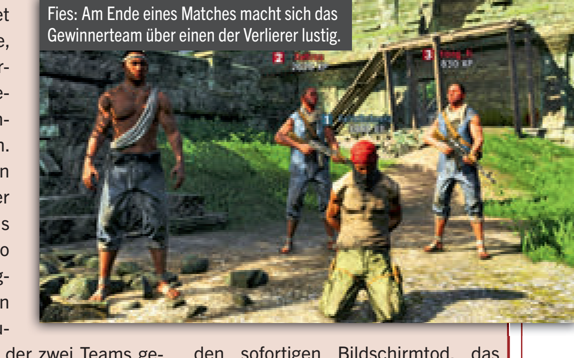
KOOP-KAMPAGNE

Neben dem umfangreichen Einzelspielerpart gibt's auch eine eigenständige Mini-Kampagne, die man kooperativ spielen kann. Bis zu vier Spieler schließen sich zu einem Team zusammen, das aus komplett neuen Charakteren besteht. Das ungleiche, teils heftig fluchende Quartett ballert sich durch eine nett inszenierte Abfolge von Missionen, in der man es mit Unmengen an Gegnern zu tun bekommt. Feinde stecken dazu deutlich mehr Treffer weg im Solo-Modus und teilen auch kräftiger aus – allein deshalb macht die Koop-Action bereits überraschend viel Spaß. Ebenfalls nett: Hin und wieder bieten sich auch hier Gelegenheiten zum lautlosen Vorgehen. Außerdem gibt es mehrere Levelabschnitte, in denen ein Wettstreit zwischen Teammitgliedern entbrennt, etwa beim Wettschießen mit dem Sniper-Gewehr. Auch im Koop verdient man Erfahrungspunkte, wodurch man neue Ausrüstung freischaltet. Außerdem hat jeder Charakter einen Kampfschrei. Das ist ein Buff, mit dem die Mitspieler kurzzeitige Boni spendiert bekommen.

Einzelgänger haben im Koop schlechte Karten – nur wer taktisch gut zusammenspielt, hat eine Chance.

Ersteindruck: Schnell, laut und spaßig, aber auch nicht mehr als das.

KOMPETITIVER MULTIPLAYER


Fies: Am Ende eines Matches macht sich das Gewinnerteam über einen der Verlierer lustig.

Far Cry 3 bietet auch klassische, kompetitive Mehrspielermodi, in denen Spieler gegeneinander antreten. Dazu stehen zehn Maps und vier Modi zur Wahl. Bis zu 18 Spieler pro Match sind möglich. Wir probierten die Variante „Feuersturm" aus, bei der zwei Teams gegeneinander antreten. Das Ziel: Zwei gegnerische Punkte in Brand setzen, um so eine Feuersbrunst zu entfachen. Danach gilt es für beide Teams, einen Funkspruch abzusetzen – gelingt das dem dominierenden Team, ist die Runde gewonnen.

Ersteindruck: Obwohl der Modus eher Hektik verspricht, ist das Spieltempo viel langsamer als etwa in **Call of Duty**. Nett: Ein Treffer bedeutet hier nicht den sofortigen Bildschirmtod, das dürfte vor allem Einsteiger freuen.

Editor: Auch **Far Cry 3** wird mit einem umfangreichen Karteneditor ausgeliefert. Das leicht zu bedienende Tool erlaubt massig Gestaltungsmöglichkeiten für Mehrspielerkarten, die sich danach über das Spiel mit Freunden tauschen lassen. Der Editor wird nicht über das Ingame-Menü, sondern per .exe-Datei im Spielverzeichnis gestartet.

sorgt für eine glaubhafte Spielwelt und viel Atmosphäre. Leider muss man die Biester häufig abschießen und ihnen buchstäblich das Fell über die Ohren ziehen. Denn nur mit Tierhäuten kann Jason wichtige Gürtel, Taschen und Beutel schneidern, ohne die er später kaum eine Chance hätte. Das Handwerk mag spielmechanisch durchaus sinnvoll sein, denn es zwingt einen dazu, auch mal von sicheren Pfaden abzukommen und den schicken Dschungel zu erforschen. Doch für die Glaubwürdigkeit ist das aufgesetzte Fell-Sammeln ein Dämpfer: Da wildert Jason durch ein wunderschönes Stück Natur, nur um mehr Granaten tragen zu können. Eine Alternative zur Jagd gibt es nicht – selbst das viele Geld, das man in Schatzkisten und bei besiegten Gegnern sammelt, kann man nicht nutzen, um größere Taschen zu kaufen. Das ist nicht nur unlogisch, sondern ermüdet auch auf Dauer – denn der Kampf gegen Raubtiere verliert schnell an Nervenkitzel, sobald man stärkere Waffen besitzt.

Wunderschöne offene Welt

Grafisch ist **Far Cry 3** ähnlich hübsch geraten wie sein vier Jahre alter Vorgänger (und nicht minder hardwarehungrig, siehe nächste Seite). Das optische Niveau von **Crysis** erreicht das Spiel zwar nicht ganz, doch das muss es auch nicht: Die Hauptfiguren sind fantastisch animiert, Tag-und-Nacht-Wechsel sorgen für malerische Szenen und die Landschaft ist sagenhaft weitläufig. Gelegentliche Schönheitsfehler gibt es natürlich, flackerende Schatten hier und da, selten fällt auch mal die Beleuchtung zu grell aus. Doch das ist in der Summe zu verschmerzen. Etwas schade: Viele Objekte reagieren nicht auf Beschuss, selbst Bambushütten zerbröseln nicht bei Raketentreffern. Feuer breitet sich allerdings ähnlich glaubhaft aus wie in **Far Cry 2** – sobald in Kämpfen die ersten Molotowcocktails fliegen, sorgt das für dynamische, optisch eindrucksvolle Gefechte. Leider haben sich auch einige Bugs in unsere Testversion eingeschlichen: Hin und wieder blockierte etwa die Maus-Steuerung beim Bedienen der Ingame-Karte – das war sehr nervig, aber meist nach ein paar Minuten wieder vorbei. Trotzdem: Ubisoft sollte bis zum Release ruhig noch etwas nachpatchen. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz



„Ausgezeichneter Open-World-Shooter"

Brachiale Action, eine lebendige Welt, motivierende Talentbäume und eine bequeme Schnellreise – alles in allem hat mir der Dschungelshooter mehr Spaß gemacht als der (ebenfalls gute!) Vorgänger. Die Hauptquest ist spannend, die Bewegungsfreiheit riesig und in Kämpfen wähle ich meine Vorgehensweise selbst – nach Schlauchshootern wie **Medal of Honor** die reinste Wohltat! Doch für eine 90er-Wertung reicht mir das nicht: Liebevollere Quests, Entscheidungsmomente, alternative Lösungswege, ein sinnvolleres Crafting-System – **Far Cry 3** lässt vieles vermissen, was tolle Spiele von Geniestreichen unterscheidet. Dennoch: Ein fesselnder Dschungel-Trip ist's allemal!



▲ Pflanzen sind überall in der Spielwelt verteilt. Sie lassen sich kostenlos zu Spritzen verarbeiten.

▶ Spritzen dienen der Heilung, zudem können Sie Jason stärker und sogar unverwundbar machen. Dadurch wird das Spiel etwas zu leicht!

FAR CRY 3 IM LEISTUNGS- UND TUNING-CHECK

Von: Frank Stöwer

Nur leistungsstarke Hardware ermöglicht ein Insel-Abenteuer mit opulenter Optik.

Zur Freude der Computerspieler nutzt die PC-Variante von **Far Cry 3** die technischen Möglichkeiten der Plattform voll aus. Dank DX11-Unterstützung, realistischer Umgebungsverdeckung, hoher Auflösungen, gesteigerten Geometriegrads sowie einer hochwertigen Kantenglättung sieht der Insel-Shooter erheblich besser aus als sein Konsolen-Pendant. Die Kehrseite der Medaille sind die hohen Hardware-Anforderungen. Für die maximale Detailstufe in 1.920 x 1.080 ohne Kantenglättung benötigen Sie neben einem schnellen Vierkerner wie dem Core i7 2600K/Phenom II X4 980 BE noch eine leistungsstarke Grafikkarte wie eine GTX 660 Ti oder HD 7870.

Weniger Details, höhere Leistung

Ist Ihre Hardware den hohen Anforderungen nicht gewachsen, sollten Sie im Optionsmenü „Grafik" die Auflösung verringern und/oder auf den DX9-Renderpfad wechseln (siehe unten). Alternativ finden Sie unter „Grafikqualität" weitere Einstellungen. Hier haben sich eine geringere Schattenqualität („Hoch" statt „Ultra"; 19 Prozent Mehrleistung) sowie ein minimaler Post-Effekt („Niedrig" statt „Ultra"; Fps-Plus: 9 Prozent) als probates Tuning-Mittel erwiesen.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG
Ein Optik-Vorteil der PC-Version von **Far Cry 3** ist die Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln, für die allerdings bei maximalen Details mindestens eine GTX 660 Ti oder HD 7870 benötigt wird.
Tipp: Beim Wechsel auf 1.280 x 720 Pixel (720p) steigt die Fps-Rate um bis zu 70 Prozent.

BILDFORMATE UND BILDAUFBAU
Der Fenstermodus wird selten benötigt, eine Erhöhung der im Voraus im Pufferspeicher des Grafikchips berechneten Frames ist nicht sinnvoll. Aktiviertes V-Sync limitiert die Bildwiederholrate.
Tipp: Belassen Sie die Einstellungen wie im Bild gezeigt.

BILDSCHIRMAUFLÖSUNG	1920 x 1080
FENSTERMODUS	VOLLBILD
V-SYNC	AUS
MAX. GPU-FRAMEPUFFER	1
BREITBILD "LETTERBOX"	AUS
DIRECTX	DirectX 11
DX11-MULTITHREADING	AUS
MSAA ANTI-ALIAS	4
ALPHA TO COVERAGE	ERWEITERT
SSAO-METHODE	HDAO
SICHTFELD : 1	
UNTERTITEL	AUS

RENDERPFAD-WECHSEL
Wer mit DX9-Optik spielt, muss auf alle Kantenglättungsmodi verzichten und bekommt keine Umgebungsverdeckung zu Gesicht. Dafür steigt die Performance um bis zu 40 Prozent.
Tipp: Bei GTX460/HD 7770 oder schwächer auf DX9 stellen

DX11-OPTIMIERUNGEN FÜR GRAFIKCHIPS (GPU)
Aktiviertes DX11-Multithreading soll das parallele und somit schnellere Abarbeiten von Aufgaben für die GPU garantieren.
Tipp: Sehr fehleranfällig, führte in der Testversion zum Absturz, daher ausschalten!

MULTISAMPLING- UND TRANSPARENT-KANTENGLÄTTUNG
Anders als die Konsolenfassung bietet das PC-Pendant Multisampling Antialiasing (MSAA). Alpha to Coverage glättet sogenannte Alpha-Texturen, die bei der Darstellung von Vegetation oder Zäunen benutzt werden.
Tipp: Nur mit einer sehr flotten Grafikkarte einschalten

AMBIENT OCCLUSION (UMGEBUNGSVERDECKUNG, NUR DX11)
Von den drei wählbaren Modi für die realistische Schattenbildung in Nischen oder zwischen der Bodenvegetation kostet „HBAO" die meiste Leistung, sieht allerdings auch am besten aus.
Tipp: Für ein Leistungsplus von 25 Prozent auf „HDAO" stellen

SICHTFELDVERBREITERUNG
Je breiter das Sichtfeld, desto mehr Objekte werden am linken und rechten Bildrand dargestellt.
Tipp: Subjektiver Effekt, Einstellung nach Gusto

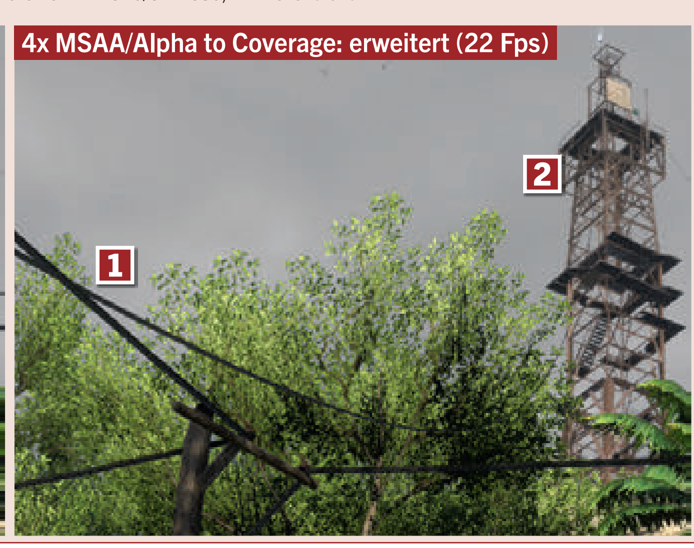
HIGH-END-GRAFIKKARTEN FÜR FLIMMERFREIE KANTEN

Das Aktivieren der beiden Kantenglättungsmodi wertet die beeindruckende DX11-Optik sichtbar auf. Telegrafenmasten und -leitungen **1**, Objekte mit transparenten Texturen **2** sowie die Vegetation flimmern deutlich weniger. Allerdings benötigen Sie dafür eine sehr starke Grafikkarte wie eine HD 7970/GTX 680, da bei 4x MSAA in Kombination mit Transparenz-AA auf der Stufe „erweitert" die Gesamtleistung um 45 Prozent fällt.

Kein Multisampling-/Transparenz-AA (32 Fps)



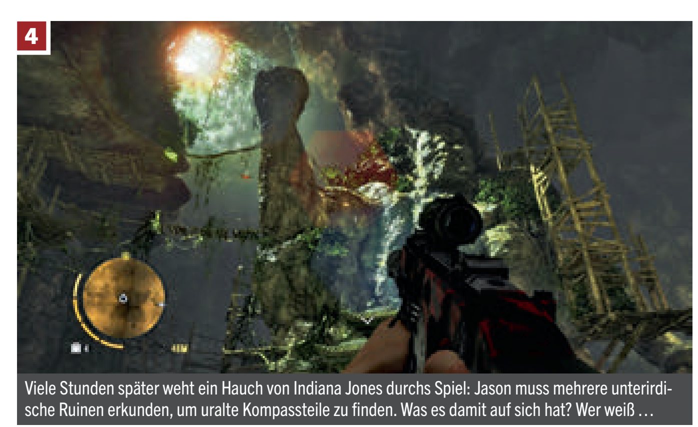
4x MSAA/Alpha to Coverage: erweitert (22 Fps)

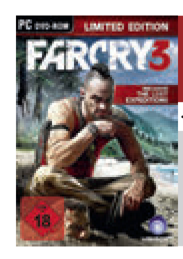



Der Spielbeginn ist zwar stark geskriptet, aber auch unheimlich spannend: Jason wird von dem irren Vaas verbal zurechtgestutzt, danach flüchtet unser Held panisch aus dem Piratenlager. Toller Einstieg!


Bald nach dem Tutorial entlässt uns das Spiel in die offene Welt, nun können wir die erste Insel frei erkunden. Zuerst machen wir uns daran, Erfahrungspunkte, Geld und bessere Waffen zu bekommen.


Nach einer Weile haben wir erst mal genug vom Umherwandern und widmen uns wieder der Hauptquest. Ein Highlight: das skurille Treffen mit dem zwielichtigen Drogenliebhaber Doktor Earnhardt.


Viele Stunden später weht ein Hauch von Indiana Jones durchs Spiel: Jason muss mehrere unterirdische Ruinen erkunden, um uralte Kompassteile zu finden. Was es damit auf sich hat? Wer weiß …



Far Cry 3

Preis: Ca. € 55,-
Termin: 29. November 2012
Publisher: Ubisoft

Entwickler: Ubisoft Montreal (Assassin's Creed 3, Far Cry 2, Prince of Persia, Splinter Cell: Conviction)
Genre: Ego-Shooter

GRAFIK

Far Cry 3 hat gesalzene Hardware-Anforderungen, sieht aber auch sehr gut aus. Die Umgebung ist optisch ähnlich detailreich wie im Vorgänger, die Charaktere von **Far Cry 3** sind jedoch viel detailreicher und glaubwürdiger. Explosionen erzeugen teils spektakuläre Kampfmomente und ein dynamischer Tag-und-Nachtwechsel zaubert stets eine schöne Lichtstimmung über die weitläufige Tropeninsel. Feuer breitet sich sehenswert und realistisch aus, allerdings ist die Umgebung nur recht eingeschränkt zerstörbar.

SOUND

Die Musik bleibt meist unauffällig im Hintergrund, trägt aber viel zur Atmosphäre bei. In seltenen Fällen wird auch lizenzierte Musik gespielt: Während Jason beispielsweise eine Hanfplantage abfackelt, wird das Inferno von einem schmissigen Reggae-Song untermalt. Die meisten deutschen Sprecher legen sich mächtig ins Zeug, besonders die Hauptfiguren sind klasse vertont. Bei Nebencharakteren fallen die Sprecherleistungen jedoch ab. Wer mag, kann auch andere Audio-Sprachen wählen, darunter das englische Original.

STEUERUNG

Grundsätzlich eine gute, präzise Shooter-Steuerung, die sehr schnelle Bewegungen erlaubt. Jason rutscht über den Boden, kann flüssig aus der Deckung heraus feuern, schlittert an Hängen herab und legt blitzschnelle Takedown-Angriffe hin. Auch die Fahrzeuge lassen sich gut bedienen. Schade jedoch: Der Held kann nur an fest definierten Stellen klettern, das bremst den Spielfluss ein wenig. Manche Menüs sind umständlich zu bedienen, außerdem sorgte ein Bug manchmal dafür, dass sich die Ingame-Karte für ein paar Minuten nicht vernünftig steuern ließ.

UMFANG

Die Hauptquest allein beschäftigt gute 10 bis 15 Stunden, doch wer sämtliche Waffen und Upgrades freischalten, alle Gebiete erobern und jedes Talent lernen will, dürfte mindestens 25 Stunden zu tun haben. Wer dann noch alle Nebenaufgaben lösen und alle Schätze finden will, ist sogar noch länger unterwegs.

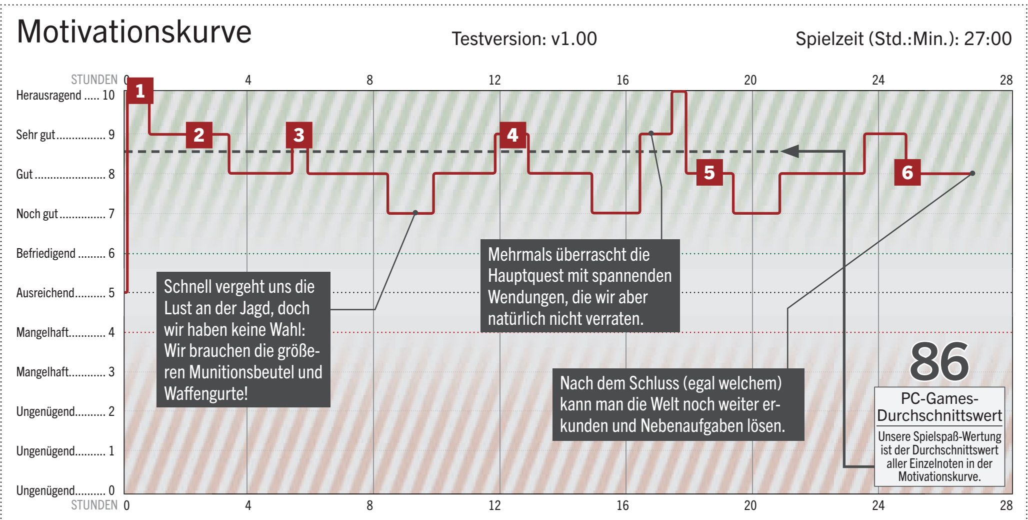
SPEICHERSYSTEM

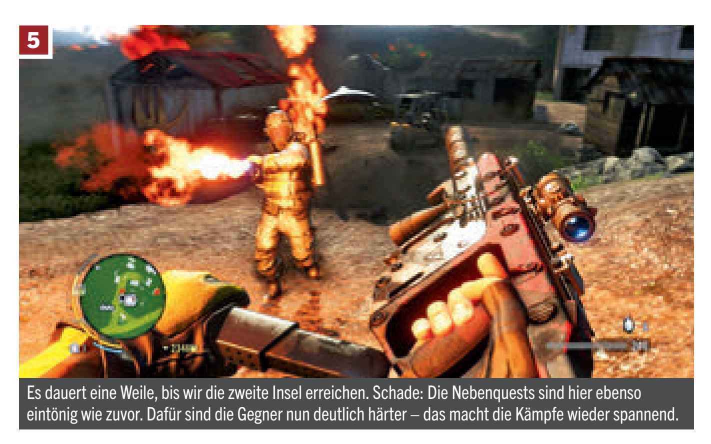
Das Spiel verwendet meist fair gesetzte Checkpoints. Blöd jedoch: Es gibt nur drei Speicherslots, die automatisch überschrieben werden. Man kann den Fortschritt zwar auch stets manuell speichern, doch zwischen Slots wählen darf man dabei nicht. Eine Quicksave-Funktion haben wir ebenfalls vermisst.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Man darf jederzeit zwischen drei Schwierigkeitsgraden wechseln. Wer eine Herausforderung sucht, sollte gleich auf höchster Stufe starten, denn **Far Cry 3** ist auf der ersten der zwei Inseln etwas zu leicht. Das hängt natürlich auch davon ab, wie viele Upgrades, Waffen und Levelaufstiege man durch Nebenaufgaben verdient hat.







Es dauert eine Weile, bis wir die zweite Insel erreichen. Schade: Die Nebenquests sind hier ebenso eintönig wie zuvor. Dafür sind die Gegner nun deutlich härter – das macht die Kämpfe wieder spannend.



Nach dem erfreulich bleihaltigen Finale wählt man zwischen zwei verschiedenen Endsequenzen. Es bleibt leider der einzige Entscheidungsmoment im gesamten Spiel.

ALTERSFREIGABE

Auch ohne übertriebenen Splatter ist **Far Cry 3** sehr brutal. Gegner werden oft aus nächster Nähe erstochen, dabei ist Blut zu sehen, auch einige Cutscenes und Dialoge sind ziemlich hart. Zudem wird extrem viel geflucht. Das Spiel ist ungekürzt.

SPRACHE

Typisch Ubisoft: Das Spiel bietet fünf voll vertone Audio-Sprachen. Die Sprache der Texte bleibt jedoch immer Deutsch, das lässt sich nicht umstellen. Generell ist die Lokalisation gut gelungen, hier und da haben sich aber Übersetzungsfehler eingeschlichen.

MEHRSPIELER-MODI

Neben einem klassisch-kompetitiven Multiplayerpart (10 Maps, 4 Modi, 18 Spieler) gibt es auch eine mehrstündige Koop-Kampagne für bis zu vier Spieler. Es gibt viele Waffen und Extras freizuspielen. Dazu wird ein umfangreicher Karteneditor für kompetitive Maps mitgeliefert.

HARDWARE

Minimum: Athlon II X4 641/Core i3-2100, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 7770, Internetverbindung für einmalige Online-Aktivierung. Windows XP wird unterstützt. **Empfohlen:** AMD FX-8150/Core i7 2600K, 4 GB RAM, Geforce GTX 660 Ti/Radeon HD 7870

KOPIERSCHUTZ

Sie müssen **Far Cry 3** einmalig über Ubisofts Uplay-Launcher online aktivieren, das gilt auch für die Steam-Version. Wer mag, kann den Launcher danach dauerhaft in einen Offline-Modus versetzen und die Solo-Kampagne ohne Internetverbindung spielen.

TEST-ABRECHNUNG

Wir spielten eine fast fertige PC-Version (v1.00) in rund 27 Stunden komplett durch, schalteten dabei alle Waffen und Talente frei, eroberten jede Basis und sahen beide Endsequenzen. Das Spiel stürzte in der Zeit nur einmal ab, als wir DX11-Multithreading aktivierten.

Pro und Contra

- + Große, offene und lebendige Spielwelt
- + Viel Bewegungsfreiheit, nützliche Vehikel
- + Kein Leerlauf dank Schnellreisesystem
- + Rasante Feuergefechte mit coolen, nützlichen Takedown-Nahkampfangriffen
- + Sinnvolles, aber stets optionales Schleichen
- + Motivierendes Aufleveln dank Erfahrungspunktesystem und drei Talentbäumem
- + Oft spannende, temporeiche Hauptquest
- + Tolle Grafik mit glaubhaften Hauptfiguren, großer Weitsicht und schickem Dschungel
- + Atmosphärische, spannende Cutscenes
- + Überwiegend sehr gute deutsche Sprecher
- + Ordentliches Waffenangebot
- + Dickes Gesamtpaket: Lange Solo-Kampagne (25+ Stunden), Koop-Minikampagne, Multiplayer-Modus und Karteneditor
- + Viele (kleine) Nebenbeschäftigungen
- − Lineare Hauptquest ohne sekundäre Ziele
- − Viele Nebenquests sehr kurz und lieblos
- − Aufgesetztes Crafting-System, für das man viel zu oft Jagd auf Wildtiere machen muss
- − Vereinzelte Bugs und KI-Schnitzer
- − „Klon"-NPCs sehen sehr oft gleich aus
- − Übertrieben viel Gefluche in Dialogen
- − Story hat ein paar trashige Momente
- − Happige Hardware-Anforderungen
- − Nur drei Speicherslots, kein Quicksave
- − Viele Levelobjekte nicht zerstörbar
- − Keine Entscheidungen bis auf das Finale

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **86**

In einer Flugsequenz lassen Sie es mit einem Düsenjet ordentlich krachen. Treyarch sorgt mit solch hervorragend aufgemachten Sequenzen immer wieder für Abwechslung im Verlauf der Solokampagne.

PC Games AWARD Ausgabe 12/2012 85

Call of Duty: Black Ops 2

Von: Peter Bathge

Treyarch vermasselt den erhofften Neustart der Baller-Reihe – auf hohem Niveau.



Es sollte die große Revolution der Serie werden. Doch **Black Ops 2** ist nur ein weiterer sehr guter Shooter mit inkonsequent umgesetzten Neuerungen.

Mitreißend erzählt

Entwickler Treyarch hat sich dennoch eine Menge Neues einfallen lassen. Ganz vorn dabei: die gute Hintergrundgeschichte. Die verzichtet zum Großteil auf ätzenden US-Patriotismus. Der globale Anspruch eines **Modern Warfare 3** mit seinem dritten Weltkrieg weicht einer persönlicheren Erzählung. Im Fokus: Raul Menendez, charismatischer Anführer von Cordis Die, halb Twitter-Protestgruppe, halb Terrorvereinigung. Menendez ist der glaubwürdigste Bösewicht der Reihe und auch der sympathischste. Vor allem in der englischen Version, denn sein Sprecher leistet genau wie die Kollegen Großartiges. Die gut eingedeutschte Fassung hängt da hinterher.

Menendez' Schicksal ist mit dem des aus **Black Ops** bekannten Soldatentrios Mason, Woods und Hudson verknüpft. Diesen Teil der Geschichte erleben Sie als spielbaren Rückblick ins Jahr 1985, vorgetragen von einem gealterten, sichtlich gezeichneten Woods. Der zweite Part der Story spielt 2025, wo China und die USA eine Neuauflage des Kalten Krieges anzetteln. Sie springen zwischen den beiden Zeitebenen hin und her. Unglücklicherweise sieht das Heldentrio der Zukunft um Masons Sohn David herum kein Land gegen die Veteranen. Zu glattgebügelt kommen die Soldatenbubis daher. Außerdem hat die Handlung mit so einigen Logikfehlern zu kämpfen. Dennoch ist sie die spannendste und am besten erzählte der gesamten Serie.

Gut ausgerüstet

Ein weiteres großes Plus: Das futuristische Szenario wirkt glaubwür-


Der Mikrowellenstrahler (links) eignet sich perfekt dazu, Engstellen in den Team-Modi abzusichern, drängt sie doch Angreifer zurück.


Die Dragonfire-Drohne ist eine der (über-)mächtigen Scorestreak-Belohnungen im Mehrspielermodus.

Oft erwischen Sie online Ihre Widersacher von hinten, denn die Karten sind serientypisch sehr offen angelegt.

dig. Kämpfe gegen Außerirdische bleiben aus, intelligente Drohnen und optische Camouflage gibt es aber. Gut so, denn Schusswechsel mit gewöhnlichen Maschinenpistolen, Sturmgewehren oder Schrotflinten finden sich schon anderswo zuhauf. Moderne Scanner-Visiere oder die Steuerung behäbiger CLAW-Angriffsdrohnen sorgen da für willkommene Abwechslung.

Der lineare Spielverlauf gibt Ihnen aber streng vor, wann welche Gadgets einzusetzen sind. So benutzen Sie ein Paar cooler Kletterhandschuhe nur ein einziges Mal, anstatt sich damit nach Belieben an Wänden hochzuschlängeln und einen eigenen Weg zum Ziel zu suchen. Das ist umso enttäuschender, weil **Black Ops 2** sogar entsprechende Ansätze enthält: Einige Levels bieten tatsächlich alternative Routen und eine luftigere Streckenführung als bisherige Korridor-Shooter. Trotzdem klappern Sie auch weiterhin vorgegebene Wegpunkte ab und bekommen auf dem Weg die übliche **Call of Duty**-Tour geboten: Schusswechsel, Explosionen und Skriptsequenzen im Sekundentakt. Entscheidungsfreiheit sieht anders aus. Immerhin ist das Leveldesign offener als in **Medal of Honor: Warfighter** oder **Battlefield 3**.

Spielerische Freiheit gaukelt Treyarch Ihnen auch beim Plot vor: Ab und zu treffen Sie Entscheidungen, die sich auf den Handslungsverlauf auswirken. Manchmal geschieht das ohne Ihr Wissen, wenn Sie etwa zu spät reagieren und ein flüchtiger Ganove entkommt. Die falsche Entscheidung oder ein Versagen haben scheinbar drastische Folgen: Wichtige Charaktere sterben, Zwischensequenzen verlaufen unterschiedlich. Letzten Endes geht es aber nur darum, alles richtig zu machen, um das optimale Happy End zu erreichen. Viele Auswirkungen sind zudem minmal, einige Handlungsstränge werden nur unbefriedigend oder gar nicht aufgelöst. Eine Rückspulfunktion im Menü erlaubt Ihnen, verhängisvolle Einsätze von Neuem zu beginnen. Anreize zu einem zweiten Durchgang schafft Treyarch so aber nicht, da der grundsätzliche Spielablauf eben immer gleich bleibt.

Halbherzig erneuert

Eine weitere Innovation, die ihre Wirkung verfehlt: die Strike-Force-Missionen. Diese sind Teil einer Mini-Kampagne innerhalb der Geschichte und kombinieren Echtzeit-Strategie mit Ego-Shooter-Action (siehe Kasten auf Seite 63). Darin gilt es, in maximal zehn Minuten drei oder mehr Zielpunkte zu verteidigen oder einzunehmen, während die KI-Soldaten in Tower-Defense-Manier anrücken.

Ulkigerweise ist gleich die erste Aufgabe, die Verteidigung einer Basis, auch die anspruchsvollste. Die Folgemissionen geraten immer simpler, bis auf zwei Ausnahmen haben Sie schon zu Beginn Zugriff auf alle Einheiten. Abwechslungsreichere Zielvorgaben und mehr taktische Tiefe hätten dem Modus gut getan. Auch die KI trägt ihren Teil dazu bei, dass der Strike-Force-Modus nicht die erhoffte Revolution ist. Denn sowohl Gegner als auch Verbündete irren reichlich planlos


Im Abschuss-bestätigt-Modus sammeln Sie die Hundemarken besiegter Gegner ein – weiterhin einer der besten Spielmodi.


Die Karten haben Umgebungen aus der Solokampagne zum Vorbild, hier einen Flugzeugträger.

DER ZOMBIE-MODUS

Treyarch hat die aus Black Ops bekannte Koop-Spielart kräftig aufgewertet, sodass sie sich nun beinahe mit Left 4 Dead 2 messen kann.

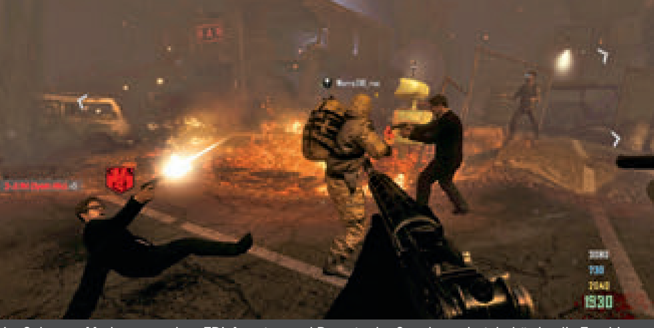
Neben der bekannten Überlebenskampf-Option gibt es den Tranzit-Modus als Hauptspielweise: Das vier Mann starke Spielerteam startet in einem Bus-Depot und wehrt die periodisch angreifenden Zombies ab. Für erledigte Untote und wieder aufgebaute Barrikaden erhalten Sie Geld, das Sie in bessere Waffen stecken. Die sind überlebenswichtig, denn mit jeder Runde gewinnen die Zombies an Schnelligkeit und Zähigkeit – die Zahl der Runden ist nach oben offen. Außerdem erkaufen Sie sich mit den Moneten Zugang zu weiteren Level-Abschnitten. So stößt das Team schließlich auf einen automatisch fahrenden Bus, der zwischen einer Handvoll Stationen hin und her pendelt.

Jede Region birgt andere Waffen und Boni, viele davon versteckt. Nur findige Spieler stoßen auf die zahlreichen geheimen Extras. Für einige davon ist es unabdingbar, zum Handwerker zu werden: Herumliegende Gegenstände kombinieren Sie an Werkbänken zu abenteuerlichen Konstruktionen wie Elektrizität verbreitenden Ventilatoren oder einem Rasenmähergeschützturm. Auf die meisten Kombinationen geraten Sie durch stupides Ausprobieren oder schieren Zufall. Nervig. Treyarch setzt darauf, dass sich die Spieler im Internet rege über gefundene Schleichwege und geheime Baupläne austauschen. Tatsächlich gibt es bereits Dutzende von Fans erstellte Hilfestellungen. Das ändert aber nichts an der Tatsache, dass der Zombie-Modus zu Beginn sehr chaotisch, unübersichtlich und wenig einsteigerfreundlich wirkt.

Ab und zu verlieren besiegte Widersacher glänzende Power-ups. Die frischen wie im Vorgänger die knappe Munition der Spieler auf oder bescheren ihnen die doppelte Punktzahl für jeden Zombie-Treffer. Obwohl das Spiel bei Veröffentlichung nur drei Zombie-Levels beinhaltet, ist der Umfang ordentlich. Speziell die Tranzit-Strecke mit mehreren Zwischenstopps fällt sehr weitläufig aus. Allerdings recycelt Treyarch dabei die Umgebungen der zwei anderen Karten. Immerhin ist der Wiederspielwert aufgrund des chaotischen Spielablaufs sowie des happigen Schwierigkeitsgrad hoch. Wer will, schraubt vor Start einer Partie den Herausforderungs-Level runter – oder hoch. Wie wäre es etwa, wenn die Zombies nur noch nach Kopftreffern zu Boden gehen oder das Spielerquartett gleich in Runde 20 und ohne Power-ups startet?

Der irre Roboterbusfahrer beweist: Der Zombie-Modus nimmt sich selbst nicht ernst.

An Werkbänken verbauen Sie gefundene Teile zu Hilfsmitteln. Allerdings bedarf es guter Augen, um die versteckten Bauteile zu finden – wir hätten uns zumindest eine dezente Markierung gewünscht.



Im Schmerz-Modus versuchen FBI-Agenten und Beamte der Seuchenschutzbehörde, die Zombies auf das jeweils andere Team zu hetzen. Wer am Ende stehen bleibt, gewinnt.

Gänzlich neu ist der Schmerz-Modus. Darin stellen sich zwei Spielergruppen mit je vier Teilnehmern den Zombies zum Kampf. Zusammenarbeit ist dabei jedoch kein Thema. Vielmehr geht es darum, so lange gegen die Untoten auszuhalten, bis das komplette gegnerische Team am Boden liegt. Der Clou: Es ist unmöglich, die Widersacher mit den eigenen Schießprügeln aufs Korn zu nehmen, nur die wandelnden Leichen haben die Macht dazu. Das sorgt für ebenso spannende wie bizarre Situationen. Überhaupt hat uns der Zombie-Modus ausgezeichnet gefallen: Mit einem eingespielten Team und ständiger Verbindung per Mikrofon macht die Hatz auf die Untoten riesig viel Spaß. An die Genialität eines **Left 4 Dead 2** mit seinen Bossgegnern und dem intelligenten KI-Regisseur im Hintergrund reicht der Überlebenskampf aber trotzdem nicht heran.

◀ Die mit der Zeit immer flinkeren Untoten sind im Nahkampf brandgefährlich, gutes Teamwork ist daher Pflicht. Verletzten Kameraden helfen Sie auf Knopfdruck wieder auf.

▲ Im Nebel zwischen den Haltestellen des Tranzit-Busses lauern glubschäugige Monster auf Spieler, die zu Fuß unterwegs sind.

DIE STRIKE-FORCE-MISSIONEN

So funktioniert die spannendste, aber letztlich unbefriedigende Neuerung von Black Ops 2.

Ein bisschen wie im Uralt-Genremix **Battlezone** befehligen Sie Ihre Truppen aus der Übersichtsperspektive und schlüpfen auf Wunsch in die Ego-Ansicht von Drohnen, Geschütztürmen oder Soldaten. Vier der fünf Strike-Force-Einsätze sind optional. Gut so, denn die grottenschlechte künstliche Intelligenz der Kampfteilnehmer nervt.

Der Ego-Modus steuert sich wie üblich. Praktisch: Bewegungsbefehle geben Sie auf Wunsch auch direkt aus der Soldatenperspektive – die KI stellt sich bei der Ausführung aber meistens blöde an.

Rot markierte Feinde rücken in Schüben an und versuchen, die von Ihnen beschützten Missionspunkte zu zerstören oder selbst bestimmte Kontrollstationen zu verteidigen.

Mit den Zifferntasten wählen Sie die vier seperaten Teile Ihrer Streitmacht an. Wenn Sie die Taste gedrückt halten, schlüpfen Sie in die Haut der jeweiligen Einheit. Das ist aufgrund des Mangels einer separaten Aktionstaste gewöhnungsbedürftig.

über das Schlachtfeld. Widersacher rennen sehenden Auges ins Verderben und Ihre KI-Verbündeten schaffen es nicht einmal, Ihnen den Rücken freizuhalten, sofern die Entwickler ihnen eine solche Verhaltensweise nicht gerade mittels Skripts eingebläut haben. Schwach!

Leicht verdaulich

Bei all der berechtigten Kritik gilt es jedoch festzuhalten: Die Kampagne von **Black Ops 2** bietet immer noch sehr gute Shooter-Unterhaltung. Das liegt an ihrem hohen Tempo, den (trotz mauer Grafik) vielen Schauwerten und der ständig gebotenen Abwechslung: Selten sind Sie mehr als fünf Minuten mit derselben Tätigkeit beschäftigt. Einmal waten Sie durch überflutete Straßenzüge in Pakistan, weichen in einer spannenden Schleicheinlage automatischen Suchdrohnen aus, belauschen Bösewicht Menendez und flüchten in einer furiosen Verfolgungsjagd zwischen mehreren Jeeps und bewaffneten Hubschraubern. Dann wieder mischen Sie sich auf der schwimmenden Luxusstadt Colossus unter die Zivilisten, bevor es zur Zeitlupen-Schießerei in der mit Dubstep-Musik beschallten Disco kommt. Solch atemlos inszenierte Szenen finden Sie nirgends sonst!

Online meisterlich

Im Mehrspielermodus wagt Treyarch keine großen Experimente. Nur ein neuer Modus hat den Weg ins Spiel gefunden: Stellung. Darin balgen sich die maximal 18 Spieler alle 60 Sekunden um einen neuen Kontrollpunkt. Das spielt sich wie eine flotte Mischung aus den Spielvarianten Hauptquartier und Herrschaft, die natürlich auch wieder mit von der Partie sind. Insgesamt ballern Sie sich auf 13 neuen Karten durch ebenso viele Spielmodi – ein Spitzenumfang!

Das serientypische Sammeln von Erfahrungspunkten geht mit einem Affenzahn vonstatten. Wie gehabt, motivieren die Levelaufstiege, da Sie mit höheren Stufen Zugriff auf bessere Bleispritzen erhalten. Um die Knarren zu verwenden, benötigen Sie aber neuerdings sogenannte Freischalt-Token, die Sie für Levelaufstiege erhalten. So wählen Sie gezielt, welche Gegenstände in Ihr Arsenal wandern.

Mittels des „Pick 10"-Systems stellen Sie erstmals in der Serie völlig frei Ihre Ausrüstung zusammen: Nur eine Primärwaffe schultern und vier Extra-Fähigkeiten (Perks) statt drei wählen? Oder doch lieber ein leichtes Maschinengewehr als zweites Schießeisen mitnehmen? Lediglich die Maximalgrenze von zehn Ausrüstungspunkten schränkt Sie bei der Wahl ein: Jede Knarre, jede Granate und jeder Waffenaufsatz kostet einen Zähler. Das ist ein gelungenes System, weil es die Klassenerstellung deutlich dynamischer gestaltet. Da die Perks zudem weniger starke Auswirkungen haben als in den Vorgängern, gibt es keine übermächtige Ausrüstungskombination.

Positiv auf die Spielbalance wirkt sich auch folgender Kniff aus: Statt Killstreaks gibt es jetzt Scorestreaks. Heißt: Egal ob Sie Gegner umpusten, lediglich Abschusshilfe leisten, einen Flaggenpunkt einnehmen oder eine Bombe entschärfen, alle Punkte fließen auf Ihr Scorestreak-Konto. Erreichen Sie vor dem nächsten Ableben Ihrer Figur eine bestimmte Menge an Zählern, setzen Sie vorher ausgewählte Hilfsmit-

In einem Level spielen Sie Menendez. Ein audiovisuell verstörender, teils blutrünstiger Abschnitt, der spielerisch anspruchslos daherkommt und einige moralische Fragen aufwirft.

Zukunftsheld David Mason bleibt in der Rolle des Protagonisten blass. Dabei versucht Treyarch erstmals, das menschliche Schicksal seiner Figuren in den Vordergrund zu rücken.

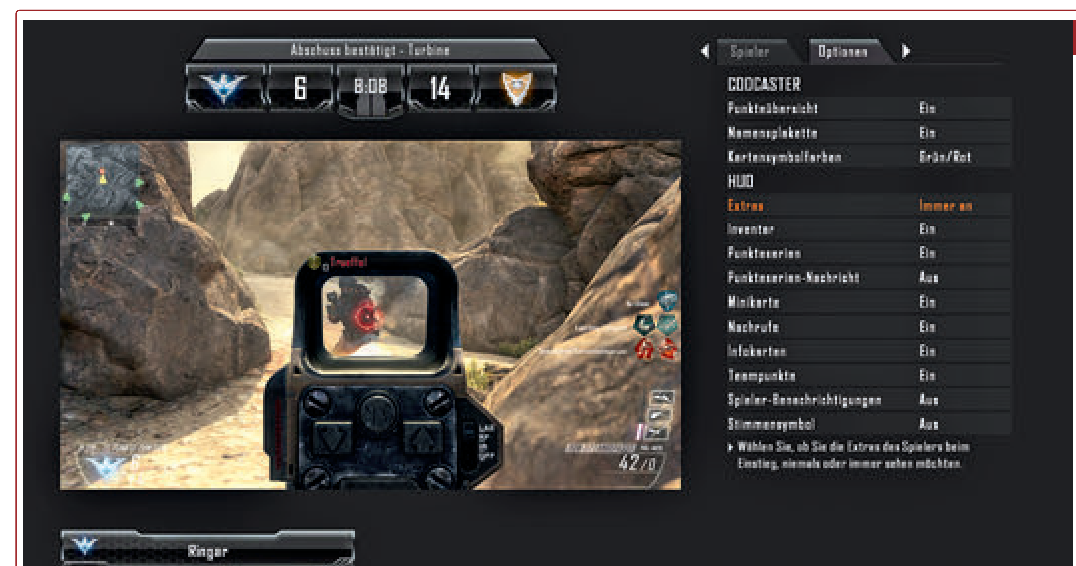
tel wie Luftschläge und Scanner-Drohnen ein. Eine tolle Änderung, da so auch Teamspieler eine Chance auf Scorestreak-Belohnungen haben. Ebenfalls gut: Gelingt Ihnen mit den notorisch übermächtigen Spezialaktionen ein Abschuss, etwa indem Sie das Bordgeschütz eines Flugzeugs bedienen, erhalten Sie dafür weniger Punkte als für ein reguläres Ausschalten des Gegners zu Fuß. So verhindert Treyarch, dass besonders begabte Spieler durch eine unaufhörliche Kette von Scorestreak-Belohnungen ein Match dominieren.

Gewohnt rasant

Die neuen Karten machen einen ausgereiften Eindruck. Die Spawn-Punkte sind sinnvoll verteilt, auch wenn serientypisch jedes Haus mehrere Eingänge hat und unerfahrene Spieler alle paar Meter in einen Hinterhalt laufen. Hier gilt das **Call of Duty**-Credo: Wer stehen bleibt, stirbt. Schnell und unkompliziert, so spielen sich die Online-Partien. Die sind insgesamt ein wunderbarer Fix für das dringende Mehrspielerbedürfnis. Im Vergleich zu **Battlefield 3** fehlen aber Fahrzeuge oder andere taktische Optionen. So ist **Black Ops 2** vor allem ein Vergnügen, das Sie in sporadischen, aber intensiven Schüben genießen. Es sei denn, Sie haben Spaß daran, nach dem Erreichen der höchsten Charakterstufe 50 noch weitere Durchgänge im Prestige-Modus zu absolvieren.

Einen Tacken mehr Langzeitmotivation verspricht allerdings das neue Ligasystem. Sowohl Einzelspieler als auch feste Teams absolvieren dabei eine Reihe von Probepartien. Anschließend teilt das Spiel Sie in eine Liga mit Gegnern auf ähnlichem Niveau ein – durch Erfolge arbeiten Sie sich in der Rangliste nach oben. Eine hervorragende Neuerung für E-Sport-Interessierte!

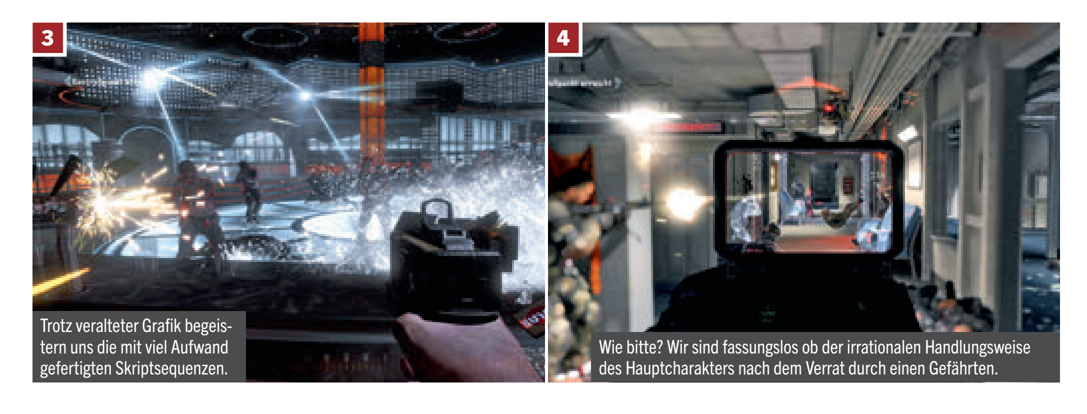
Die PC-Anpassung des Mehrspielermodus ist Treyarch gut gelungen. Bei unserem Test traten auf drei verschiedenen Rechnern keine Verbindungsprobleme auf – wohl auch ein Verdienst der Kombination aus Lobby-System und dezidierten Servern, das sehr gute Arbeit leistet. Der fehlende Server-Browser stört da kaum. Zudem gibt es eine praktische Gruppenfunktion, um zusammen mit Freunden eine Partie zu betreten. ❑



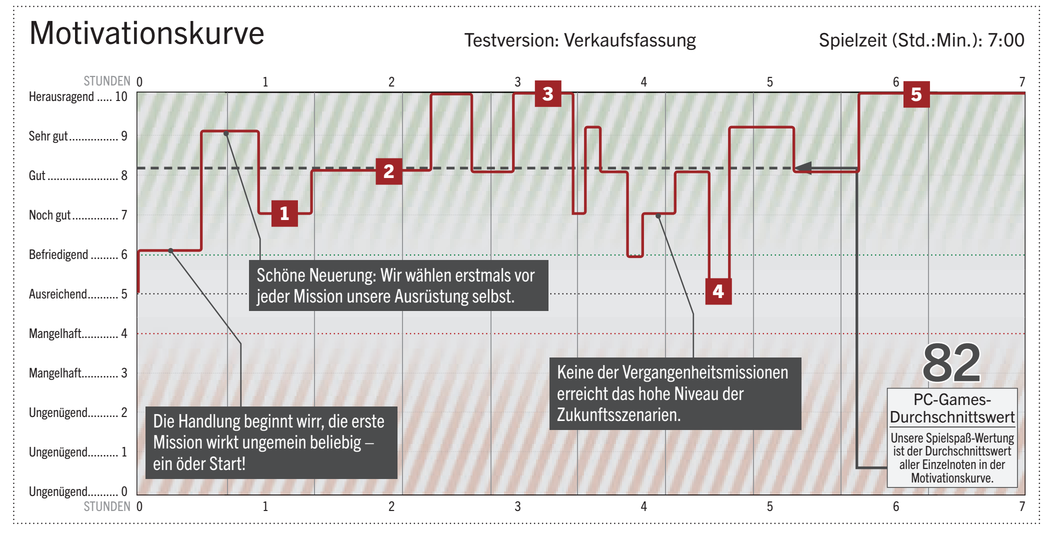
CODCASTS

Neben dem Theater aus dem Vorgänger enthält Black Ops 2 ein weiteres praktisches Video-Tool.

Abgespeicherte Wiederholungen Ihrer Mehrspielerpartien bearbeiten Sie direkt im Spiel und schneiden Sie zu wenige Minuten langen Beiträgen. Dabei haben Sie volle Kontrolle über Kamera und Bildschirmanzeigen. Das Besondere: Das Ganze unterlegen Sie anschließend auch noch mit einem Kommentar und stellen es online anderen Spielern zur Verfügung. Perfekt für die Berichterstattung über den E-Sport, zumal sich auch Partien live über Youtube übertragen lassen. Nur die fehlende Maussteuerung in den Menüs nervt tierisch!

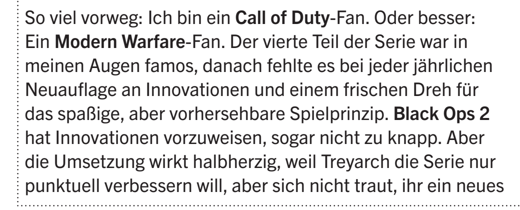

Trotz veralteter Grafik begeistern uns die mit viel Aufwand gefertigten Skriptsequenzen.

Wie bitte? Wir sind fassungslos ob der irrationalen Handlungsweise des Hauptcharakters nach dem Verrat durch einen Gefährten.




Das Beste zum Schluss: Der Luftangriff auf Haiti im Felix-Baumgartner-Stil ist großes Kino und schließt die Kampagne würdig ab.

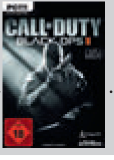
MEINE MEINUNG | *Peter Bathge*



„Gute An- und Vorsätze reichen nicht, um diese Serie auf die nächste Stufe zu hieven!"

So viel vorweg: Ich bin ein **Call of Duty**-Fan. Oder besser: Ein **Modern Warfare**-Fan. Der vierte Teil der Serie war in meinen Augen famos, danach fehlte es bei jeder jährlichen Neuauflage an Innovationen und einem frischen Dreh für das spaßige, aber vorhersehbare Spielprinzip. **Black Ops 2** hat Innovationen vorzuweisen, sogar nicht zu knapp. Aber die Umsetzung wirkt halbherzig, weil Treyarch die Serie nur punktuell verbessern will, aber sich nicht traut, ihr ein neues Gesicht zu verpassen. Am Ende vermag die Kampagne nicht zu halten, was die Feature-Liste verspricht. Ein Meisterwerk entsteht dabei natürlich nicht, dafür bekommen Käufer gute Baller-Unterhaltung für ein Wochenende – mit den üblichen Altlasten bei KI und Technik. Obendrauf gibt es einen über die Jahre immer weiter optimierten Mehrspielermodus, der mich auch dieses Mal wieder bis ins nächste Jahr hinein beschäftigen wird. Kein schlechter Deal!

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2



Ca. € 50,-
13. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Treyarch
Publisher: Activision
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch (keine deutschen Untertitel)
Kopierschutz: Steam-Konto und einmalige Online-Aktivierung sind Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Miese Texturen, aber hübsche Gesichter und Lichteffekte
Sound: Gute Sprecher, starker Techno-Soundtrack, dünne Waffengeräusche
Steuerung: Bewährte WASD-Maus-Kombo, frei konfigurierbar

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 16 Spielvarianten inklusive Koop-Zombie-Modus auf 16 Karten
Zahl der Spieler: 2-18

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core i3-2100/Athlon II X4 641, 2 GB RAM, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870
Empfehlenswert: Core i5-3470/Phenom II X4 980 BE, 4 GB RAM, Geforce GTX 460/Radeon HD 6870

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Achtung: **Black Ops 2** ist ein Spiel für Erwachsene und zeigt Blutspritzer, abgetrennte Körperteile und sogar Folter in Großaufnahme!

DIE TEST-ABRECHNUNG

In einer Mission kam es zu einem Bug, durch den unser Pferd stecken blieb. Ein Neustart behob das Problem.

PRO UND CONTRA

- + Hervorragende Inszenierung
- + Interessantes Zukunftsszenario
- + Starke Charaktere, gute Story
- + Viel Abwechslung
- + Dickes Mehrspielerpaket
- + Mutige neue Ideen
- + Minimal offeneres Leveldesign
- + Hervorragender Soundtrack
- − Mäßig umgesetzte Neuerungen
- − Extrem linearer Spielablauf
- − Idiotische Gegner und Verbündete
- − Veraltete Optik trotz DirectX11
- − Wenig Neues im Online-Modus
- − Übermächtige Scorestreak-Belohnungen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **82**

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **85**

Der Kampf gegen internationalen Terror geht in die nächste Runde. **Medal of Honor: Warfighter** lässt Sie dabei in die Uniformen der verschiedensten Anti-Terror-Einheiten schlüpfen.

Medal of Honor: Warfighter



Von: Stefan Weiß

Entwickelt sich die immergleiche Jagd nach Terroristen noch zum Genre-Trauma?

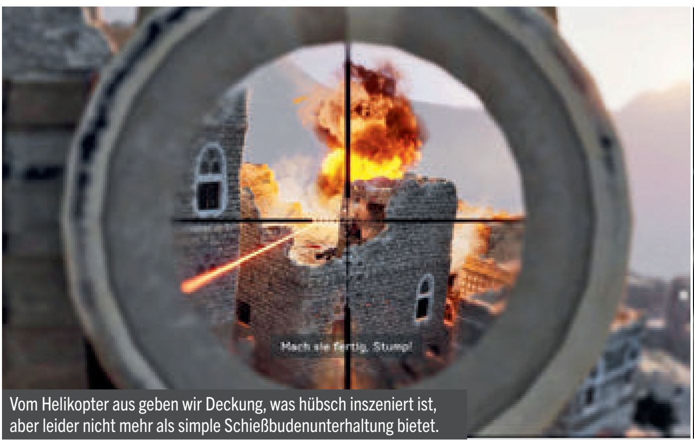
Was haben Formel-1-Pilot Ralf Schumacher und **Warfighter** gemeinsam? Ganz einfach, einen erfolgreichen großen Bruder. Der Unterschied: Klein Ralf konnte sich dank seiner Erfolge aus dem Schattendasein lösen, **Medal of Honor: Warfighter** hingegen nicht.

Zu viel moderner Krieg?

Auch wenn man **Warfighter** für sich isoliert betrachten will, schwebt einem doch stets der Begriff **Modern Warfare** vor dem geistigen Auge, da EAs Shooter von vorne bis hinten davon abkupfert. Wie so oft im Genre dreht sich alles um internationalen Terrorismus, gegen den man mit amerikanischen Elite-Einheiten ins Feld zieht. Man lässt Sie als Spieler zwischen verschiedenen Charakteren wechseln, jagt Sie um den halben Globus und durch schlauchartige Levels, gespickt mit geskripteten Ereignissen, bei denen ein Effektfeuerwerk nach dem anderen abgebrannt wird.

Unterhaltsame Wiederholung

Dank der eingesetzten Frostbite-2-Engine fühlt man sich während der fünf- bis sechsstündigen Kampagne wie in einem Hollywood-Spektakel. **Medal of Honor: Warfighter** schaut gut aus und lässt dank der fetzigen Soundkulisse mächtig Atmosphäre aufkommen. Die Missionen bieten über weite Strecken bekannte Militärkost. Da ist der obligatorische Scharfschützeneinsatz, da ist die typische Mini-Gun-Ballerei an Bord eines Helikopters, da ist die Geiselbefreiung – Zutaten, die man halt in einem Militärshooter erwartet. Nur selten gelingt es den Entwicklern, sich von solchen Standards zu lösen, etwa wenn wir mit Zivilfahrzeugen Verfolgungsjagden wie in einem James-Bond-Film bestreiten.



Vom Helikopter aus geben wir Deckung, was hübsch inszeniert ist, aber leider nicht mehr als simple Schießbudenunterhaltung bietet.

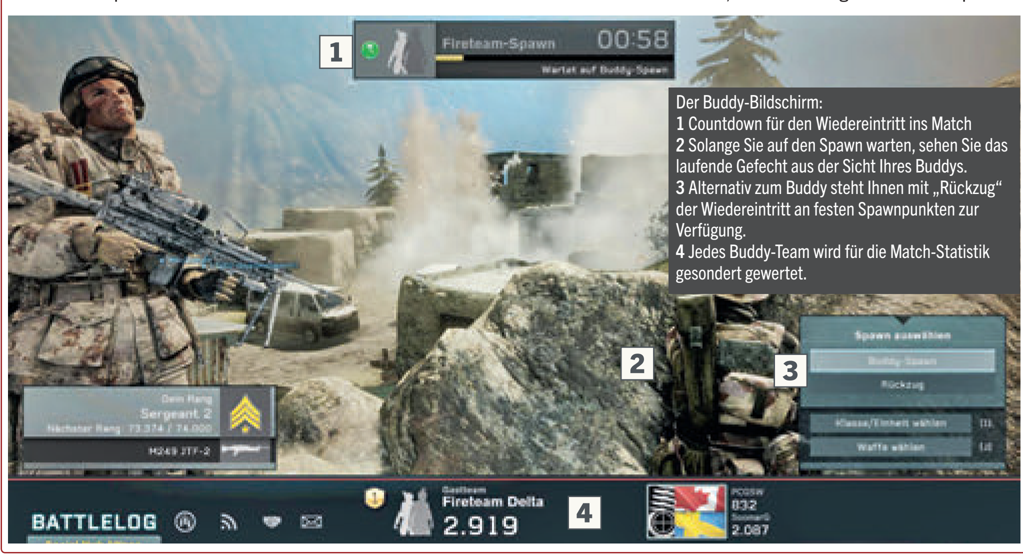


Die Zwischensequenzen versuchen vergeblich, eine Bindung zu den Charakteren zu schaffen. Schuld daran hat die verworren erzählte Geschichte.

ZU ZWEIT GEHT'S BESSER: DAS FIRETEAM-BUDDY-SYSTEM

Zwei-Mann-Teams statt kompletten Squads? Mal was anderes!

Mit dem sogenannten Buddy-System hebt sich **Warfighter** von anderen Genre-Vetretern ab. Am Match teilnehmende Spieler werden in Zweiter-Teams zusammengesteckt und agieren gemeinsam. Der Vorteil: Buddys können sich gegenseitig heilen, mit Munition versorgen und dienen als mobiler Spawnpunkt. Wenn Ihr Soldat erledigt wird, Ihr überlebender Kumpel aber unentdeckt bleibt oder den verantwortlichen Gegner schnell ausknipst, dürfen Sie im Rücken Ihres Gefährten wieder ins Spiel einsteigen. Das System gefällt nicht jedem, wie man in den Foren lesen kann. Doch wer sich darauf einlässt und gut mit seinem Buddy zusammenarbeitet, hat eine Menge taktischen Spaß.



Der Buddy-Bildschirm:
1 Countdown für den Wiedereintritt ins Match
2 Solange Sie auf den Spawn warten, sehen Sie das laufende Gefecht aus der Sicht Ihres Buddys.
3 Alternativ zum Buddy steht Ihnen mit „Rückzug" der Wiedereintritt an festen Spawnpunkten zur Verfügung.
4 Jedes Buddy-Team wird für die Match-Statistik gesondert gewertet.

Freiheitsberaubung
Was den Spielspaß jedoch trübt, ist die stets vorhandene Spielerbevormundung, bedingt durch ein solch enges Skript-Korsett, das keinen Millimeter Eigeninitiative zulässt. In diesem Punkt muss man einfach klar sagen, dass die Konkurrenz damit besser umzugehen weiß.

Mehrspielermodus mit Tücken
Acht kompakt gehaltene Mehrspielerkarten sind in **Warfighter** enthalten. Das ist nicht übermäßig viel, aber dank der verschiedenen Spielmodi und den abwechslungsreichen Kartendesigns ist genug Potenzial vorhanden, um mit maximal 20 Spielern taktische Gefechte zu erleben. Hier hat uns vor allem der Homerun-Modus gut gefallen, eine Capture-The-Flag-Variante, bei der es keinen Respawn gibt. Wer in einem laufenden Match erledigt wird, schaut bis zum Ende der Runde zu, **Counter-Strike** lässt grüßen.

Weniger schön sind allerdings die seit Release immer noch bestehenden Bugs und Balancing-Schwächen im Mehrspielermodus. Erste Patches sorgten zwar schon für Linderung, doch so ganz rund läuft die Sache immer noch nicht. Somit hat der große Bruder mit den Initialen MW weiter die Nase vorn.

MEINE MEINUNG | *Stefan Weiß*

„Ich vermisse die Highlights im Spiel."

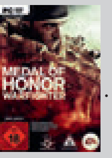


Action gibt's von vorne bis hinten in **Warfighter**. Ob in der grafisch gut verpackten, aber spielerisch zu eingeschränkten Kampagne mit wirrer Story oder bei den abwechslungsreichen, aber mitunter verbuggten Mehrspieler-Matches – es fehlen einfach die Momente, die mich so richtig umhauen. Selbst wenn ich **CoD** und **BF3** komplett ausblende, fühlt sich **Warfighter** zwar nicht schlecht, aber über weite Strecken eben nur zweitklassig an.



Hin und wieder spielen Sie mit Restlichtverstärker. Doch nur, wenn das Spiel es für Sie vorsieht. Selber ein- oder ausschalten? Fehlanzeige! In solchen Momenten fühlt man sich komplett bevormundet.

MEDAL OF HONOR: WARFIGHTER



Ca. € 45,-
25. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Danger Close
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen einen gültigen Origin-Account, um **Warfighter** spielen zu können.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: In der Kampagne überzeugt die Frostbite-2-Engine, im Mehrspielermodus müssen Sie niedrig aufgelöste Texturen in Kauf nehmen.
Sound: Fetzige Effekte, stimmiger Soundtrack und ordentliche Sprecher sorgen für Kriegsatmosphäre.
Steuerung: Shooter-Standard mit Schwächen bei der umständlich geratenen Menüführung.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Auf acht Karten spielen Sie in den Modi Team-Deathmatch, Homerun, Sektorkontrolle, Kampfeinsatz und Krisengebiet
Zahl der Spieler: Maximal 20 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

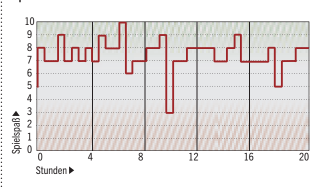
Minimum: Core 2 Duo E6600/Athlon X2 450, Geforce 8800 GTS/ ATI Radeon 3870, 2 GB RAM
Empfehlenswert: Core i7 2500/Phenon II X4 980 BE, Radeon HD 7950/ Geforce GTX 670, 4GB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Warfighter enthält viele Gewaltszenen, in Zwischensequenzen zum Teil explizit dargestellt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Die Kampagne verlief fehlerfrei, im Mehrspielermodus nervten Serverabstürze und Spawn-Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schnörkellose Shooter-Action
- ➕ Abwechslungsreiche Mehrspieler-Modi
- ➕ Effektreich und grafisch hübsch präsentierte Kampagne
- ➕ Viele Waffenmods freischaltbar …
- ➖ … das meiste davon ist Kosmetik
- ➖ Zu viele vorhersehbare Skripts
- ➖ Völlig verwirrende Story
- ➖ Bugs im Mehrspielermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**

Militärduell im modernen Krieg

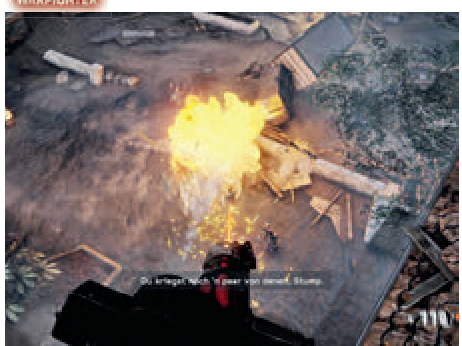
Fans der digitalen Terroristenhatz stehen dieses Jahr vor der schwerenFrage: „Black Ops 2 oder Warfighter kaufen?“ Wir stellen beide Shooter gegenüber!

EINZELSPIELERMODUS: INSZENIERUNG






In der fünf- bis sechsstündigen Kampagne in **Warfighter** beschleicht einen zu oft das Gefühl, nur Zuschauer zu sein. Die Skripts sorgen zwar für mächtig viel Rums auf dem Monitor, gewähren dem Spieler aber keinerlei Möglichkeiten, auch nur ansatzweise eigene Wege gehen zu können.





Weniger Skripts als in **Modern Warfare 3**, dafür aber ein Hauch mehr Freiheit bei der Bewegung durch die Levelschläuche: So muss es sein! Für Abwechslung ist zudem gesorgt, Langeweile kommt nur selten und hauptsächlich in den Missionen auf, die in der Vergangenheit spielen.

EINZELSPIELERMODUS: STORYERLEBNIS



Der Hersteller versprach, einen authentischen Shooter zu liefern, der den Soldaten als Menschen zeigt. Dies geschieht aber nur in wenigen, zusammenhanglosen Videosequenzen. Der Storyverlauf verliert sich in einem wirren Haufen Rückblenden mit schmalzigem Ende.





Die Handlung um den charismatischen Bösewicht Menendez weist zwar einige Logiklücken auf, ist insgesamt aber passabel. Dabei profitiert die Story von den vielen Zwischensequenzen mit Ex-Soldat Woods als ruppigem Erzähler. Der neue Hauptcharakter David Mason bleibt aber stets blass.

WAFFENFEELING



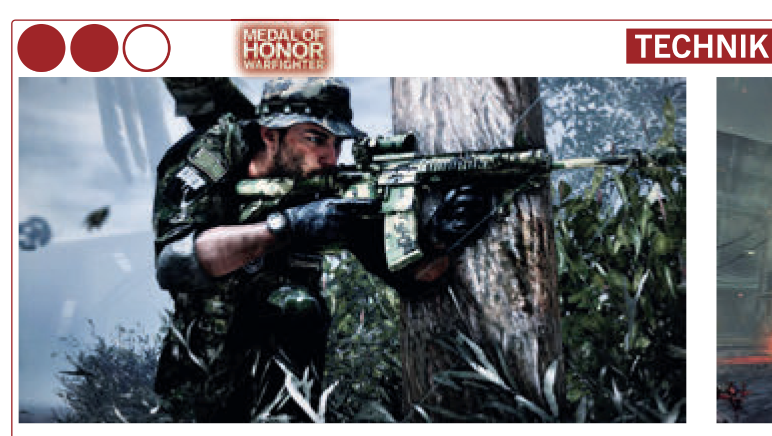





In der Kampagne ist die Waffenwahl vorgegeben, eine zusätzliche Knarre darf man jedoch im Level aufnehmen. Unendlich viel Munition gibt's bei den Teamkollegen. Der Patronenschaden wurde im Vergleich zum Vorgänger verstärkt, was für ein realistischeres Spielgefühl sorgt. Doof allerdings, dass sich Granaten nicht zurückwerfen lassen, wenn diese um einen herumkullern.

Das umfangreiche Waffenarsenal bietet eine Knarre für jede Gelegenheit, der Held schleppt maximal zwei gleichzeitig mit sich herum. Die Schießprügel funktionieren zwar nicht einmal ansatzweise realistisch, dafür haben Schrotflinten einen befriedigenden Bums und knatternde Maschinengewehre verziehen stark, wenn sie aus der Hüfte abgefeuert werden. Guter Standard!

TECHNIK



Die Frostbite-2-Engine liefert in **Warfighter** über weite Strecken tolle Bilder – zumindest in der Kampagne. Beleuchtung und Lichteffekte sorgen für das richtige Kinofeeling. Im Mehrspielermodus wird die Engine aber nicht ausgereizt, Texturen sehen hässlicher aus und Zerstörungsmöglichkeiten sind kaum vorhanden.

Nachdem wir jetzt auch die PC-Fassung ausgiebig testen konnten, sind wir von der Technik nicht rundherum begeistert. Die Levels sehen zwar noch ordentlich aus, sind mitunter toll beleuchtet, zeigen aber auch recht oft miese Texturauflösungen. Auch bei den Figuren gibt es himmelweite Unterschiede.




KÜNSTLICHE INTELLIGENZ




Gingen die Gegner im Vorgänger allenfalls als billiges Kanonenfutter durch, verstehen es die KI-Terroristen in **Warfighter**, sich besser zu verhalten. So wechseln die Feinde schon mal die Deckung. Auch die eigenen Teamkollegen zeigen eine meist ordentliche Leistung. Leider ist die KI dennoch an manchen Stellen einfach strunzdoof und lässt einen ungläubig die Augen rollen.

Herrschaftszeiten, wie dämlich können sich Polygonsoldaten denn anstellen? Offenbar ziemlich dämlich: Die Klonkrieger aus **Black Ops 2** laufen blindlings ins Feindfeuer, drehen dem Spieler zeitweise den Rücken zu und ignorieren ihn auch schon mal gänzlich. Die Begleiter des Spielers sind kaum besser und überleben nur, weil sie unverwundbar sind. Im nächsten Spiel bitte mehr Hirn!



MEHRSPIELERMODUS: FAKTEN



Mit acht Karten geht **Warfighter** an den Start. Deren Design ist gelungen und bietet taktischen Spielraum. Neben klassischen Modi wie Team-Deathmatch, Eroberung und Bomben legen/entschärfen macht vor allem der Homerun-Modus (Flaggeneroberung ohne Respawn) viel Spaß.

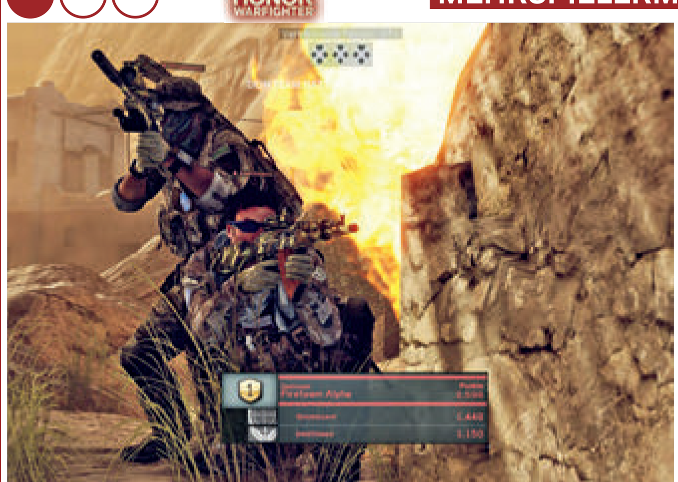




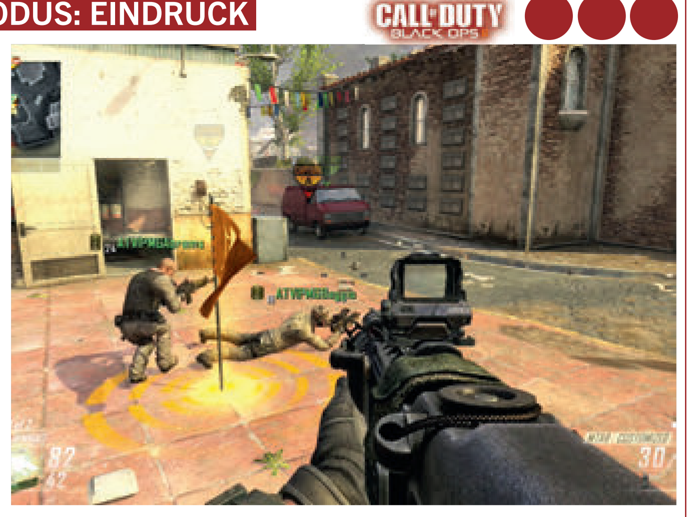
13 Karten und ebenso viele Modi stehen bereit. Dazu kommen Koop-Partien gegen KI-Zombies in drei Levels und Spielvarianten. Außerdem tüfteln Bastler vor Spielstart an etlichen Server-Einstellungen. Ein dickes Paket, das dank schneller Action und motivierenden Stufensystems unterhält!



MEHRSPIELERMODUS: EINDRUCK



Das Fireteam-Buddy-System im Mehrspielermodus ist erfrischend. Diese Zweierteambildung innerhalb einer Spielergruppe sorgt für einen gehörigen Schub Teamplay und Motivation. Weniger schön sind etliche Bugs, die kurz nach Release für Frust sorgen. Nach den bisher erschienenen Patches läuft die Sache besser. Im Vergleich zur Konkurrenz bietet **Warfighter** jedoch deutlich weniger Inhalt.



Treyarch bietet gewohnte **Call of Duty**-Kost. Der neue Hardpoint-Modus ist eine schöne Ergänzung, Community-Features wie das Ligensystem waren überfällig. Gameplay ist gewohnt schnell und spannend, aber das Balancing mancher Karten und Scorestreak-Belohnungen lassen zu wünschen übrig. Dafür motiviert es langfristig, durch gute Leistungen bergeweise Ausrüstung freizuschalten.

FAZIT



11 von 21

Black Ops 2 schlägt seinen Konkurrenten **Warfighter** in den meisten hier vorgestellten Punkten, versagt jedoch kläglich in Sachen KI und schwächelt bei der Technik. **Medal of Honor: Warfighter** punktet im Einzelspielermodus zwar durch die Frostbite-2-Engine, nutzt diese aber nicht konsequent genug aus, vor allem nicht im Mehrspielermodus. **Black Ops 2** beherrscht zudem die Präsentation und Erzählung im Einzelspielermodus besser und bietet hier und da mehr spielerische Freiheit als **Warfighter**. Beim Mehrspielermodus zeigt sich, dass Treyarch mit **Black Ops 2** eindeutig das bessere Unterhaltungspaket am Start hat, vor allem in Sachen Abwechslung und Langzeitmotivation. Aber es zeigt sich, auch, dass der Shooter außerhalb des Mehrspielerbereichs bestenfalls gut abschneidet.



14 von 21



Mittelmaß



Gut



Hervorragend



Einfallslose Extras: Zerstören Sie Zäune und heizen Sie in geheime Spielebereiche oder springen Sie möglichst weit durch Reklametafeln.

Takedowns (bewusste Crashes, mit denen man Gegner von der Strecke räumt) sind ein probates Mittel, die Polizei loszuwerden oder gefährlichen Konkurrenten einen Dämpfer zu verpassen.

Need for Speed: Most Wanted

Von: Wolfgang Fischer

Tolle Grafik, aber nervige Design-Schwächen: das neue NfS überzeugt nicht völlig.

Eine Voreinschätzung zu **Need for Speed: Most Wanted** konnten wir Ihnen in der letzten Ausgabe schon anhand der Konsolentestversion liefern. Kurz zusammengefasst: das neue Criterion-Rennspiel ist richtig gut geworden, hat aber auch mit ein paar nervigen Designschwächen zu kämpfen. Das gilt auch für die PC-Version des Rennspiels, dafür kommen Computerspieler in den Genuss einer deutlich aufgehübschten Optik.

Most Wanted sieht mit maximalen Grafik-Details in hoher Auflösung geradezu unverschämt gut aus. Die Fahrzeuge sind herrlich detailreich gestaltet und das Schadensmodell kann sich sehen lassen. Besonders gut sind den Entwicklern die Lichteffekte gelungen, wenngleich Criterion es damit stellenweise fast ein wenig übertreibt. Die Sonne blendet bei Tag-Rennen außerhalb der Stadt teilweise so stark, dass man andere Fahrzeuge oder Hindernisse sehr spät wahrnimmt. Eine derartige Grafikpracht erfordert aber einiges an Rechenpower. Ohne Quad-Core-CPU und potente Grafikkarte gucken Sie da schnell in die Röhre. Und selbst wenn Sie über ordentliche Hardware verfügen, werden Sie nicht umhinkommen, für eine flüssige Darstellung mit durchgehenden 60 Frames auf eine niedrige Auflösung umzuschalten oder auf das eine oder andere Grafikdetail zu verzichten. Zum Zeitpunkt des Tests trübte ein fast allgegenwärtiges Micro-Ruckeln auf all unseren Testmaschinen das gute optische Gesamtbild.

Online-Action? Chaotisch!

Nachdem wir etwas enttäuscht vom Solomodus waren, hofften wir natürlich, dass Criterion zumindest den Mehrspielerpart umfangreicher und motivierender gestalten würden: Aber auch die Online-Rasereien sind den Entwicklern nicht nicht optimal gelungen. Die abgefahrenen Mehrspieler-Rennmodi sind äußerst chaotisch und technisch ebenfalls



◀ Die PC-Version von Most Wanted ist sehr hardwarehungrig, bietet aber tolle Effekte und sieht um Klassen besser aus als die Konsolenpendants.

▼ Per Easydrive-Schnellmenü können Sie sogar während der Fahrt das Setup Ihres Autos ändern, falls beispielsweise gerade spezielle Reifen für einen Offroad-Part benötigt werden.

Motivationskurve

Testversion: Digitale Verkaufsfassung Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Stunden: 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0

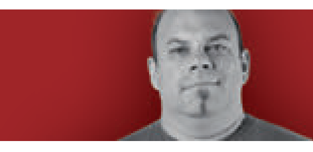
75 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

nicht ausgereift. Ob Sie dort Frust oder spaßige Raserei erwartet, hängt zudem stark von den Mitspielern ab. Mit Freunden machen die Online-Rennen jedenfalls deutlich mehr Laune als mit Fremden

Wer viele Freunde hat, die ebenfalls **Most Wanted** spielen, zieht dank Autolog 2.0 auch mehr Motivation aus dem Solomodus. Aber auch das macht **Need for Speed: Most Wanted** noch lange nicht zu einem Hit. Und so bleibt als Fazit nur, dass Rennspielfans mit einem **Burnout Paradise** vom Wühltisch für knapp 10 Euro fast besser bedient sind als mit dem verschlimmbesserten **Most Wanted**-Remake. ❑

MEINE MEINUNG |

Wolfgang Fischer



„Tolle Grafik ist leider nicht alles."

Most Wanted hat alle Merkmale eines tollen Rennspiels: extravagante Autos, tolle Grafik, eine frei befahrbare Stadt und mit Easydrive ein cooles, neues Feature. Was die Designer aus diesen Elementen gemacht haben, ist aber zu wenig. Dazu kommt, dass Criterion mit der Entscheidung, fast alle Fahrzeuge von Beginn an verfügbar zu machen und das Tuning bis hin zur Belanglosigkeit zu vereinfachen, die Langzeitmotivation für Solofahrer gekillt hat. Wer mit dem chaotischen Online-Modus nichts anfangen kann, wird **Most Wanted** nur gelegentlich für ein schnelles Rennen aus dem Schrank holen und sich kurz an der tollen Optik erfreuen.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED



Ca. € 45,-
31. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Criterion
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie müssen das Spiel online über Origin aktivieren.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Autos, Effekte, Spielwelt – alles sehr schick. Nur das allgegenwärtige Ruckeln stört.
Sound: Wuchtige Motorensounds und viele lizenzierte Songs; eigene Playlists anzulegen ist nicht möglich
Steuerung: Sehr griffiges, gutes Arcade-Fahrgefühl. Lenkrad oder Gamepad sind empfehlenswert.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Chaotische Rennen mit vier Spielmodi, bei denen es nicht immer darum geht, möglichst schnell von A nach B zu kommen, sondern oft auch nur um imposante Crashes
Zahl der Spieler: maximal 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2,4 GHz Dual Core, 2 GB RAM, Geforce GTX 560/Radeon 6950, Windows Vista

JUGENDEIGNUNG

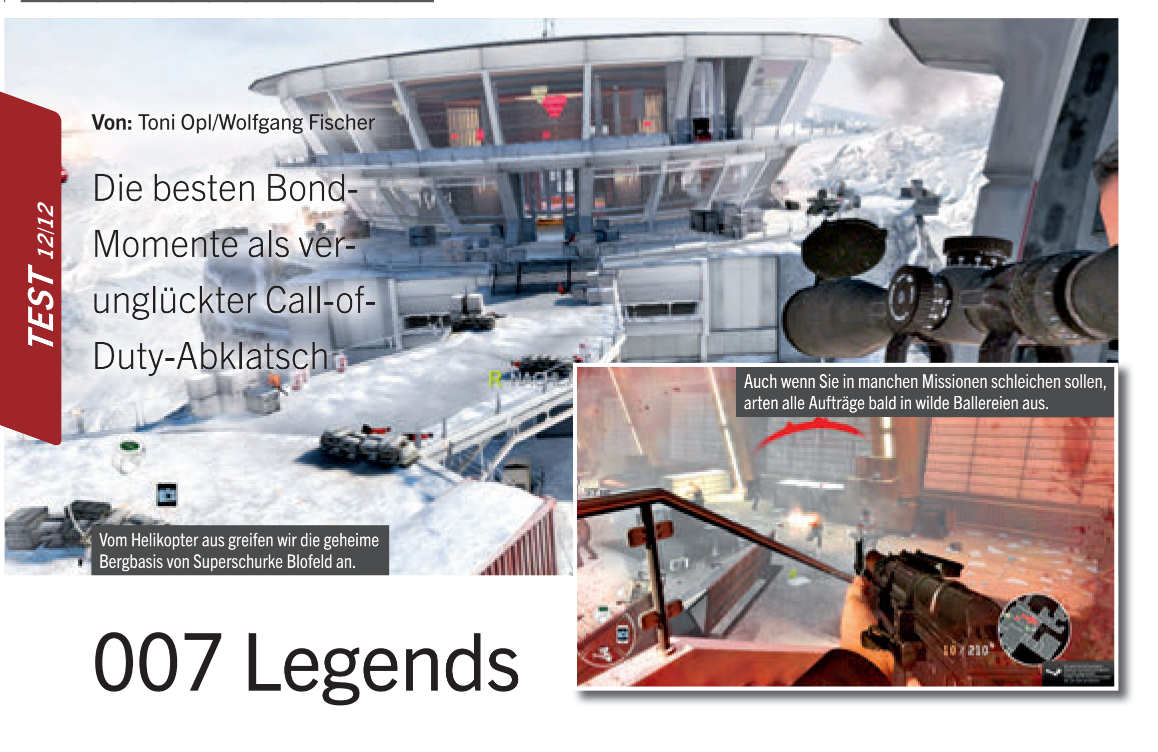
USK: Ab 12 Jahren
In **Most Wanted** rumst und scheppert es ordentlich. Dabei kommt aber niemand zu Schaden, nicht zuletzt, weil es keine Passanten gibt

PRO UND CONTRA

- ➕ Komfortables Easydrive-Menü
- ➕ Hübsche, komplett frei befahrbare Stadt als Spielwelt
- ➕ Detaillierte Fahrzeugmodelle
- ➖ Sehr magerer Umfang für Solisten
- ➖ Viele konzeptionelle Ungereimtheiten und Designschwächen
- ➖ Stark eingeschränktes Tuning

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **75**



Von: Toni Opl/Wolfgang Fischer

Die besten Bond-Momente als verunglückter Call-of-Duty-Abklatsch

Vom Helikopter aus greifen wir die geheime Bergbasis von Superschurke Blofeld an.

Auch wenn Sie in manchen Missionen schleichen sollen, arten alle Aufträge bald in wilde Ballereien aus.

007 Legends

Was erwartet man bei einem hochtrabenden Titel wie **007 Legends**? Richtig, die legendärsten Filme, Momente, Charaktere und Gadgets aus 50 Jahren Geheimagentenkult. Leider schlägt der Versuch, mehrere Leinwandeinsätze in ein Spiel zu pressen, fehl: **007 Legends** ist trotz guter Ansätze eines der schlechtesten **Bond**-Spiele überhaupt.

Fünf Episoden umfasst **Legends**, unter anderem **Goldfinger**, **Lizenz zum Töten** und **Moonraker**. Die Intro-Sequenz zu Beginn des Spiels stammt allerdings aus dem aktuellen Kinofilm, was aber überhaupt nicht erklärt wird und total verwirrt, wenn man **Skyfall** noch nicht gesehen hat. Die kostenlos als Download erhältliche **Skyfall**-Episode erschien erst nach unserem Redaktionsschluss.

Unabhängig davon verzichtet **007 Legends** bei allen Episoden auf große Einführungen, was ein Eintauchen in die Geschichte(n) schwer macht. Man folgt stur den eingeblendeten Wegpunkten und erledigt Aufgaben. Die Einsätze verlieren dadurch an Brisanz, die Schauplätze an Exotik, die Schurken und ihre Weltherrschaftspläne an Bedrohlichkeit.

Hier kommt der Baller-Bond!

Das größte Verbrechen der Entwickler ist aber der etwas unangebrachte **Call of Duty**-Anstrich. Zwar werden Sie stellenweise dazu angehalten oder gar gezwungen, unbemerkt zu bleiben, aber meist gipfelt alles schnell in wilden Ballereien. Diese reichen dann aufgrund der unzeitgemäßen Grafik und der nicht vorhandenen Gegner-KI nicht ansatzweise an das Niveau von **Modern Warfare** und Co. heran. Dabei exerziert Eurocom die **CoD**-Checkliste mit Inbrunst durch: Perks, Waffenaufsätze, eine Helikopter-Sequenz, Stürmen eines Raums in Zeitlupe und Gegnerwellen, die erst aufhören, wenn man einen bestimmten Punkt passiert hat. Egal ob Sie sich zu Beginn für das klassische Gesundheitssystem mit Health-Packs oder für die modernere Auto-Regeneration entscheiden: Auf den Spielspaß hat das keine Auswirkung. Und das unausgegorene Deckungssystem ohne „Einrastfunktion" hätte man sich auch sparen können, da man oft unfreiwillig aus der Deckung herauskriecht.

Hacker-Einlagen sollen das Gameplay auflockern und für Agentenflair sorgen. Dumm nur, dass sich die vier plumpen Minispielchen ständig wiederholen. Bonds Gadgets beschränken sich auf Smartphone (Kamera, Scanner), seine Multifunktionsuhr (Radar, Laser) und einen Hochleistungstintenfüller mit diversen Geschossen. Gipfel der Dreistigkeit sind allerdings die Bossfights, in denen sich 007 mit seinen Gegenspielern im Faustkampf duelliert. Diese immer gleich ablaufenden Quick-Time-Events sind billig inszeniert und anspruchslos umgesetzt. ❑



Die Kämpfe mit Bossgegnern sind unspektakulär inszenierte, langweilige Quick-Time-Events.

MEINE MEINUNG |

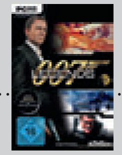
Toni Opl



„Ich will die Lizenz zum Davonlaufen!"

Daniel Craig in **Goldfinger**? Smartphone-Spielereien in **Moonraker**? Obwohl die alten Episoden als Flashback präsentiert werden und **007 Legends** in der Gegenwart spielt, dürften echte Filmfans hier mehrfach die Hände über dem Kopf zusammenschlagen. Jeder Anflug von **Bond**-Atmosphäre wird durch Stilbrüche, willkürliche Abweichungen vom Original, die miese Synchro oder die holprige Inszenierung abgemurkst. Das Gameplay schwächelt ebenfalls auf ganzer Linie: **007 Legends** ist nur ein uninspiriertes, seelenloses und oft ödes Geballer geworden. Die Grafik ist schwach, der Sound dünn und die KI selten als solche zu bezeichnen.

007 LEGENDS



Ca. € 45,-
2. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Eurocom
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Online-Aktivierung über Steam nötig

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Matschige Texturen, veraltet wirkende Effekte, detailarme Levels und hakelige Animationen: durch und durch verkorkste PC-Umsetzung!
Sound: Dünne Soundkulisse mit unspektakulären Effekten, lieblose deutsche Sprachausgabe
Steuerung: Ordentliche Standard-Shooter-Steuerung, bei der Sie jedoch unbedingt die „Umsehen-Empfindlichkeit" anpassen müssen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 10 Spielmodi mit insgesamt acht Maps, spielbar online oder über ein lokales Netzwerk
Zahl der Spieler: 8 bis 12 Spieler, abhängig vom Modus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

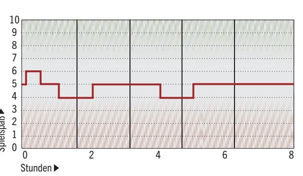
Minimum: Core 2 Duo mit 1,8 GHz oder vergleichbar, 2 GB RAM, Geforce 7900 GT mit 256 MB RAM oder vergleichbar, Win XP/Vista/7 (Win 2000 wird nicht mehr unterstützt)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Es wird viel geballert, allzu brutal sind die Schießereien aber nicht inszeniert. Das gilt auch für die Nahkampfattacken im Schleichmodus sowie die Boxeinlagen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Retail-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00



Beim Test gab es keinerlei Abstürze oder anderweitige Probleme.

PRO UND CONTRA

- ➕ Interessanter Story-Ansatz
- ➖ Strunzdumme Gegner-KI
- ➖ Aufgesetzt wirkende Schleicheinlagen
- ➖ Anspruchslose Boss-Fights
- ➖ Technisch enttäuschende PC-Umsetzung
- ➖ Kostenloser **Skyfall**-DLC nicht zum Launch verfügbar

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **48**

Von: Michael Kister

Eine ungarisch-japanische Koproduktion bringt frischen Wind ins Shoot-'em-Up-Genre.


Riesige Bosse und der gesamte Bildschirm voller Geschosse: Willkommen in der „Bullet Hell"!

Sine Mora

Über ein halbes Jahr nach der Veröffentlichung für Xbox 360 kommt das Shoot 'em Up **Sine Mora** auch für den PC heraus. Ähnlich dem Klassiker **R-Type** oder dem jüngeren Vertreter **Jets'n'Guns** setzt die Koproduktion zwischen dem ungarischen Entwickler Digital Reality und dem japanischen Studio Grasshopper Manufacture auf bekannte Tugenden: Während Sie Ihr Fluggefährt von links nach rechts steuern, ballern Sie Gegnerwelle um Gegnerwelle vom Himmel, sammeln Power-ups auf und stellen sich gewaltigen Bossen in butterweich scrollender 2,5D-Grafik. Die Steuerung ist vor allem mit Gamepad tadellos, lässt sich aber nicht frei belegen.

Tempus fugit

Um sich von seinen Genre-Kollegen abzuheben, setzt **Sine Mora** daher alles auf eine Karte: Zeit ist das bestimmende Element. In jedem Spielabschnitt steht ein gewisses Zeitkontingent zur Verfügung und ersetzt den sonst üblichen Lebensbalken: Treffer am eigenen Schiff ziehen ein paar Sekunden vom Zeitkonto ab, jeder zerstörte Gegner bringt einen Zeitbonus. Ist die Zeit abgelaufen, startet der Levelabschnitt von vorne.

Zusätzlich können Sie die Zeit kurzfristig verlangsamen. Das Geschehen um den Spieler herum läuft dabei in Zeitlupe ab, das Flugzeug des Spielers bleibt hingegen normal schnell. So werden das Ausweichen der Geschosse und das Umgehen von Hindernissen zum Kinderspiel. Die dafür benötigte Energie ist aber stark begrenzt und kann nur durch bestimmte Power-ups aufgefüllt werden. Also Vorsicht: Wenn Sie zu verschwenderisch damit umgehen, stehen Sie vor dem nächsten Boss mit heruntergelassenen Hosen da.

Wettaufrüsten

Im Laufe der Kampagne schalten Sie Piloten und Flugzeuge frei, die im Arcade-Modus beliebig kombinierbar sind und so neue Zusammenstellungen von Primär- und Sekundärwaffe ermöglichen. Ebenso kann man die Spezialfähigkeit austauschen: Anstelle der Zeitverlangsamung stehen zudem eine Rückspulfunktion und ein Schild, der feindliche Geschosse zum Absender zurückschickt, zur Wahl. Trotz kurzer Kampagne ist durch knackige Schwierigkeitsstufen und die motivierende Jagd nach neuen Punkterekorden für Wiederspielwert gesorgt. ❑

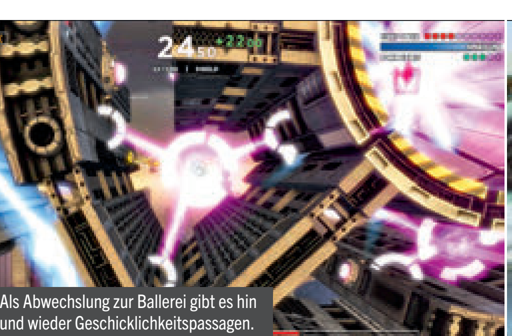
MEINE MEINUNG | *Michael Kister**



„Kurzweilige und schöne Ballerei mit einer cleveren Spielidee"

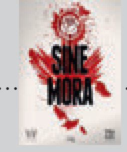
Selten genug, dass es auf dem PC überhaupt ein ansprechendes Sidescroll-Shoot-'em-Up gibt – und dann gleich mit einem so konsequent umgesetzten Alleinstellungsmerkmal. Auch wenn die Story selbst mich ziemlich kaltgelassen hat, habe ich mich während der (kurzen) Kampagne stets gut unterhalten gefühlt. Mir gefällt auch der Soundtrack aus der Feder des **Silent Hill**-Komponisten Akira Yamaoka gut, nur wirkt es auf mich befremdlich, wenn auf dem Bildschirm riesige Gegner in gewaltige Feuerbälle zerbersten und dabei sphärische Klängen aus den Boxen strömen. Wer eine gewisse Frustresistenz mitbringt, wird jedoch gut unterhalten.

* Michael Kister ist freier Autor für PC Games


Als Abwechslung zur Ballerei gibt es hin und wieder Geschicklichkeitspassagen.

Die Kamerafahrten sind zwar immer hübsch anzusehen, stören aber den Spielfluss.

SINE MORA



Ca. € 10,-
9. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action
Entwickler: Digital Reality/ Grasshoper Manufacture
Publisher: Kalypso Media
Sprache: Ungarisch mit deutschen oder englischen Untertiteln
Kopierschutz: Steam. Das Spiel wird an Ihren Account gebunden; ein Weiterverkauf ist nicht mehr möglich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön gestaltete Umgebungen und beeindruckende Bossgegner
Sound: Atmosphärischer Elektroniksoundtrack von Akira Yamaoka (**Silent Hill**), der einen starken Kontrast zum explosiven Spielgeschehen darstellt, und motivierte (ungarische!) Sprecher
Steuerung: Nicht frei belegbar; Auswahl aus mehreren vorgegebenen Steuerungsprofilen; Maussteuerung träge, mit Tastatur gut spielbar; Gamepad ist aber empfehlenswert

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

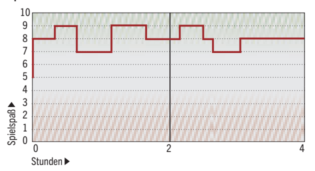
Minimum (Herstellerangaben): Single oder Dualcore 2,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8600 oder vergleichbar

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Die Gegnerscharen bestehen aus Fahrzeugen, Flugzeugen und riesigen mechanischen Bossen. Lediglich an zwei Stellen bekämpft man Rieseninsekten und Würmer, die in grüne Einzelteile explodieren.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 04:00



Die Story ist nach etwa zwei Stunden abgeschlossen, danach motiviert die Punktejagd im Arcade-Modus. Technische Probleme gab es keine.

PRO UND CONTRA

- ➕ Schöne und flüssige Grafik
- ➕ Gewaltige, in mehrere Phasen unterteilte Bosskämpfe
- ➕ Zeit als tragendes Spielelement
- ➖ Häufige Kamerafahrten stören den Spielfluss.
- ➖ Undurchsichtige Story
- ➖ Keine Wahl der Auflösung möglich und kaum Grafikeinstellungen

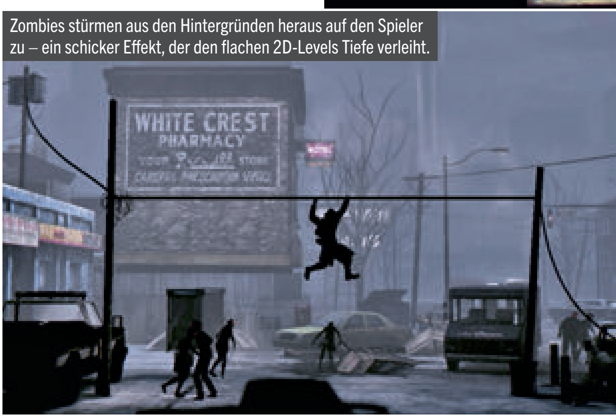
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Felix Schütz

Trotz Zombie-Klischee findet auch Deadlight seine Nische – es präsentiert den Weltuntergang als 2D-Plattformer.


Randall befindet sich oft auf der Flucht, das kann mitunter sehr spannend sein.



Zombies stürmen aus den Hintergründen heraus auf den Spieler zu – ein schicker Effekt, der den flachen 2D-Levels Tiefe verleiht.


Nahkämpfe gegen mehrere Zombies sind selten und bieten kaum Herausforderung.

Deadlight

Drei Monate nach der Xbox-360-Version ist **Deadlight** auch für den PC erhältlich. Obwohl das finstere Zombie-Spiel aufwendige 3D-Grafik bietet, erinnert das Gameplay eher an klassische 2D-Plattformer wie **Flashback** oder **Another World**: Aus der Seitenansicht steuert man den Helden Randall Wayne durch ein menschenverlassenes Seattle, in dem an jeder Straßenecke Untote lauern.

2D-Abenteuer mit Frustmomenten

Inhaltlich entpuppt sich **Deadlight** als solider Mix aus Geschicklichkeitsaufgaben und Reaktionstests: Mal muss Randall vor Zombies oder Hubschrauberbeschuss flüchten, dann soll er Mechanismen in Gang setzen, über Zäune klettern oder Feinde in Fallen locken. **Deadlight** ist jedoch kein Actionspiel: Kämpfe bestreitet man selten, Axt wie Pistole kommen nur in absoluten Notfällen zum Einsatz. Frustgefahr droht ohnehin nicht von den Gegnern, eher vom Leveldesign: Checkpoints sind oft ungünstig gesetzt, was nerven kann, wenn Randall mal wieder ins Gras beißt, weil die Steuerung nicht perfekt reagiert oder der Held unter Zeitdruck einer Todesfalle entrinnen muss.

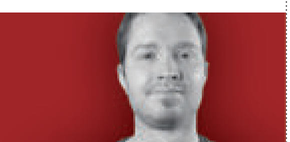
Trostlos geht die Welt zugrunde

Trotz solcher Frustmomente ist **Deadlight** ein denkwürdiges Abenteuer, dank seiner guten Atmosphäre: Die zerstörte US-Metropole wird in beklemmend schönen, kontrastreichen Bildern eingefangen und die schwermütige Titelmusik beseitigt zuverlässig auch den letzten Rest guter Laune. Auf dem PC kommt die bedrückende Stimmung dank hoher Auflösungen zudem optisch besser zur Geltung als auf den Konsolen. Leider kann die Story da nicht ganz mithalten: Die Handlung rund um Randall, der sich auf die Suche nach seiner Tochter macht, bietet zwar manch dramatischen Moment und interessante Wendungen, kommt aber kaum in Fahrt – die Dialoge sind langweilig geschrieben und Randalls englischer Sprecher wirkt oft gekünstelt und daher recht unglaubwürdig.

Die PC-Umsetzung von **Deadlight** ist grundsätzlich sehr gelungen, die Steuerung lässt sich beispielsweise gut konfigurieren. Allerdings sorgt ein Bug auf manchen Rechnern dafür, dass Cutscenes ohne Ton abgespielt werden – da hilft nur das Zuschalten von Untertiteln, bis Tequila Works einen Patch nachreicht. ❑

MEINE MEINUNG |

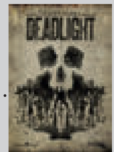
Felix Schütz



„Stimmiger Survival-Trip trotz klarer Schnitzer."

Düstere 2D-Plattformer rennen bei mir eigentlich offene Türen ein. Doch die hohen Erwartungen wurden nicht ganz erfüllt: Der Mix aus Flucht- und Geschicklichkeitspassagen bietet einfach nichts Besonderes, die Story zieht sich und das häufige Trial & Error kann nerven. Trotzdem behalte ich **Deadlight** in guter Erinnerung: Das Leveldesign ist stimmig, die Atmosphäre gefällt mir und auch die PC-Umsetzung kann sich – abgesehen vom blöden Cutscene-Bug – sehen lassen. Alles in allem ist **Deadlight** zwar kein Top-Spiel, aber doch ein netter Rückfall in selige **Flashback**-Zeiten.

DEADLIGHT



Ca. € 12,-
25. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tequila Works
Publisher: Microsoft Studios
Sprache: Englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden. Games for Windows Live wird nicht benötigt.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Düstere, stimmige 3D-Grafik, die besonders in Außenlevels mit schönen Panoramen überzeugt. Manche der Innenlevels sehen hingegen eher trist aus.
Sound: Stimmungsvolle, teils bedrückende Musikuntermalung. Randalls Sprecher trägt jedoch zu dick auf und wirkt dadurch etwas unglaubwürdig.
Steuerung: Ordentlich per Maus und Tastatur oder Gamepad spielbar. Hin und wieder reagiert die Steuerung jedoch ungenau, was vor allem in Zeitdruck-Sequenzen nerven kann.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

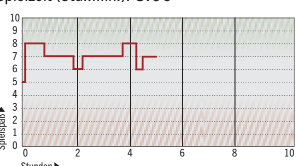
Minimum (Herstelerangaben): CPU mit 2 GHz oder besser, 2 GB RAM, Grafikkarte mit 512 MB Videospeicher

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 16 Jahren
Das Spiel ist ungekürzt. Man kämpft mit Axt, Pistole und Gewehr gegen Zombies, selten auch gegen Menschen. Dabei sind leichte Splattereffekte (etwa rollende Köpfe) zu sehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 5:00



Das Spiel lief im Test ohne Abstürze oder Bugs, mit einer Ausnahme: Manche Cutscenes hatten hin und wieder keinen Ton. Hier sollten die Entwickler nachpatchen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Dichte Weltuntergangsstimmung
- ➕ Oft sehr schöne 3D-Hintergründe
- ➕ Gelungener Grafikstil
- ➕ Glaubwürdige, bedrohliche Zombies
- ➕ Überraschendes Finale
- ➖ Mehrere Trial&Error-Momente
- ➖ Teils nervige Zeitdruck-Abschnitte
- ➖ Mäßig erzählte Story
- ➖ Sehr kurz (etwa 5 Stunden)
- ➖ Wegen eines Bugs werden manche Cutscenes ohne Ton abgespielt

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Grafisch ist das Spiel sehr schön geworden. Vor allem die räumliche Tiefe der Spielwelt beeindruckt.

Von: Marc Brehme

So muss das Remake eines Retro-Klassikers aussehen. So und nicht anders!

PC Games AWARD Ausgabe 12/2012 87

THE GREAT GIANA SISTERS – DAS ORIGINAL

Das Original des Jump&Run-Klassikers erschien 1987 für den Commodore-Heimcomputer C64 vom deutschen Entwickler Timewarp. Als Vater der **Giana Sisters** gilt der 2009 verstorbene Armin Gessert, der auch an der Programmierung beteiligt war. Das Spiel ähnelte stark **Super Mario Bros.** mit dem hüpfenden Klempner von Nintendo. Ein Jahr später wurde **The Great Giana Sisters** auch für den Amiga 500 und Atari ST umgesetzt.

Giana Sisters: Twisted Dreams

Spieler, die bereits auf dem C64 und Amiga tolle Videospiel-Abenteuer erlebt haben, werden **The Great Giana Sisters** kennen. Den Namen jenes kultigen Jump & Runs, das **Super Mario Bros.** von Nintendo auffällig ähnelte: durch eine Welt voller Gefahren flitzen, Diamanten einsammeln, Geheimlevels finden und Monster mit Blitzen beschießen oder ihnen auf die Rübe hüpfen, um sie zu besiegen. Das war Ende der Achtzigerjahre. Heute ist das Spiel Retro-Kult – und zurück! Als Remake des deutschen Entwicklers Black Forest Games (ehemals Spellbound). Und das ist absolut gelungen.

Was für ein Albtraum!

Wie im Original landen die namensgebenden Schwestern auch in **Giana Sisters: Twisted Dreams** in einer Traumwelt, genau genommen sogar in zweien. Auf Knopfdruck können Sie jederzeit zwischen beiden wechseln. Dann ändert sich nicht nur Ihre Spielfigur, sondern auch die Spielwelt. Während Punk-Giana von einer quietschbunten Bonbonwelt mit flauschigen Eulen und anderen Kuschelmonstern träumt, flitzt und springt ihr braves, blondes Schwesterherz durch eine düstere Traumwelt im Halloween-Style, in der Dämonen und Teufelchen als Gegner ihr Unwesen treiben. Die Schwestern setzen nun auch auf Special Moves, die wir im Kasten unten genauer beschreiben und die sie auch zwingend einsetzen müssen, um alle Gebiete der jeweiligen Levels erreichen zu können. Es macht unheimlich Spaß, etwa mit Punk-Giana richtig aufzuräumen, Gesteinsbrocken zu zerdeppern oder mit der richtigen Technik pfeilschnell wie Sonic im Zickzack zwischen zwei Säulen emporzuschießen und so neue Abschnitte und Schätze zu erreichen.

Weltenbummler

Der Wechsel zwischen den Welten ist so butterweich, dass sich wäh-

SCHAU MAL, WAS ICH KANN! – DIE SPECIAL MOVES

Die neuen **Giana Sisters** haben dazugelernt. Während sich die blonde Schwester in die Höhe schrauben kann wie ein Korkenzieher auf Speed und so auch über Abgründe schwebt, verwandelt sich die punkige Giana auf Knopfdruck in einen Feuerball, der mit Karacho durch Gegner und Mauern bricht. Horizontal, vertikal und diagonal. Cool!





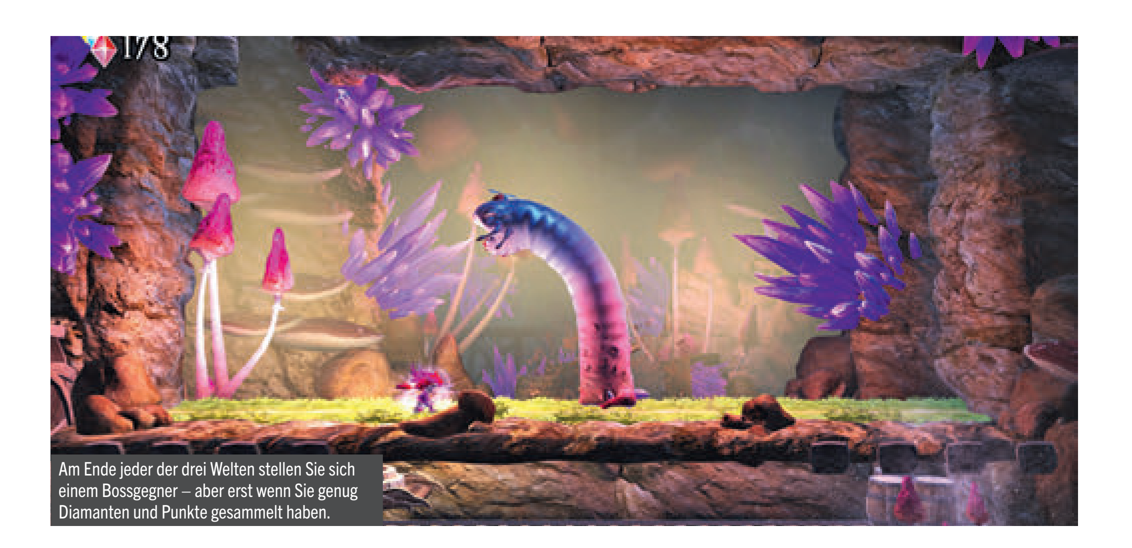
GEH SHOPPEN!

Giana Sisters: Twisted Dreams gibt's nur als Download bei Gamersgate, Steam oder Good Old Games (GoG.com). Für 15 Flocken gehört dieses fantastische Spiel Ihnen – ein echter Taschengeldpreis! Sparfüchse kaufen bei GOG. Aufgrund weltweit einheitlicher Dollarpreise berappen Sie dort nur rund 12 Euro.

WIE AUS EINER ANDEREN WELT …

Wichtiger Gameplay-Bestandteil ist der Wechsel zwischen den Schwestern. Dabei ändert sich auch das Aussehen der Welt. Aus der bunten Bonbonwelt …

… wird die Albtraumwelt der Schwester. Aus Gegner-Eulen werden Teufel, Landschaft und Vegetation sind zerstört. Alles wirkt traurig und düster.



Am Ende jeder der drei Welten stellen Sie sich einem Bossgegner – aber erst wenn Sie genug Diamanten und Punkte gesammelt haben.

rend eines Lidschlags die bunte Welt mit ihren knuffigen Tierchen zu einer düsteren und bedrohlichen morpht. Dass aus Häusern Ruinen und aus Eulen Teufelchen werden, das ist nicht nur Grafikkosmetik in den wunderschön gestalteten 23 Levels, sondern das wichtigste Spielelement. Der Weg zum Ziel führt über die geschickte Wahl der jeweiligen Spielfigur. Einige Diamanten erwischen Sie nur in der einen Welt, die andere Sorte in der zweiten. In dieser Welt sind Brücken zerstört, in jener hingegen vorhanden. Dafür ist ein Tor versperrt, ein Wechsel der Welt öffnet es in Sekundenschnelle. Plattformen bewegen sich andersherum, ein Brunnen birgt plötzlich den Zugang zu einem tiefer gelegenen Level. Selbst die Musik, die sich ans Original anlehnt, aber rockiger geworden ist und erneut von Chris Hülsbeck geschaffen wurde, ändert sich beim Weltenwechsel dezent. Klasse!

Steuererklärung

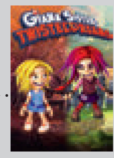
Giana Sisters: Twisted Dreams spielt sich super. Die Steuerung ist komfortabel und präzise – mit der Tastatur, aber erst recht mit einem Gamepad. Der Schwierigkeitsgrad zieht natürlich an, in späteren Abschnitten sind schnelle Figurenwechsel und gute Reaktionen gefragt. Dennoch wird das Spiel weder unfair noch frustrierend schwer. Das liegt auch daran, dass Sie im Standard-Modus „Abenteuer“ unendlich viele Leben haben. Häufige Bildschirmtode wirken sich lediglich negativ auf Ihren Punktestand für den jeweiligen Abschnitt aus. Um einige spezielle Levels der insgesamt drei Welten freizuschalten, benötigen Sie eine bestimmte Anzahl von Punkten. Nicht nur das, sondern auch die vier weiteren Spielmodi Time Attack, Hardcore und Über-Hardcore (ein Leben für das gesamte Spiel!) generieren einen hohen Wiederspielwert, sodass keine Langeweile aufkommt. ❑

MEINE MEINUNG | *Marc Brehme*

„Definitiv mein Jump & Run des Jahres!“

Ja, ich betreibe Lobhudelei. Denn dieses Spiel hat es verdient. Ist wirklich alles super? Ja, fast. Im späteren Spielverlauf gibt es einige Abschnitte mit suboptimalem Leveldesign, bei dem der Weg zum Ausgang nicht ganz klar wird. Außerdem passiert es manchmal, dass Sie einen Gegner zwar von oben treffen, die Kollisionsabfrage aber patzt und Sie anstelle des Monsters draufgehen. An einigen Stellen müssen Sie pixelgenau und perfekt getimt abspringen, um die Passage zu meistern, und einige Speicherpunkte sind ungünstig platziert. Dennoch: **Giana Sisters: Twisted Dreams** ist ein Überraschungshit, der es schafft, Retro-Charme mit zeitgemäßer Technik, Steuerung, Suchtfaktor und genialem Spielspaß zu verheiraten. Wer da nicht Trauzeuge sein will, ist selbst schuld!

GIANA SISTERS: TWISTED DREAMS



Ca. € 15,-
23. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Black Forest Games
Publisher: Black Forest Games
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Je nach Anbieter. Bei GOG kein Kopierschutz, bei Steam Kontenbindung an Ihren Account.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfrohe, detailreiche Comic-Grafik mit knuffigen Animationen und schicken Lichteffekten. Auch die optisch räumliche Tiefe der Hintergründe ist sehr gelungen.
Sound: Toller Soundtrack von Chris Hülsbeck in starker Anlehnung an das Original. Nettes Detail: Ändert sich die Spielfigur und -welt, dann ändert sich auch die Musik.
Steuerung: Mit Gamepad perfekt. Mit Tastatur immer noch sehr gut. Alle wichtigen Bewegungs- und Angriffstasten sind gut platziert; Eingaben werden verzögerungsfrei umgesetzt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

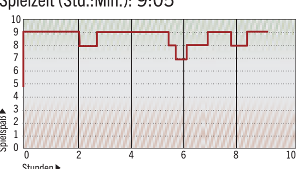
Minimum: CPU mit 2,8 GHz (Dual Core), 2 GB RAM, Grafikkarte mit DirectX9.0c und Shader Model 3, Windows XP, 3,3 GB HD-Speicher
Empfehlenswert: CPU mit 3,0 GHz (Dual Core), Windows Vista/Win7, 3 GB RAM, Grafikkarte mit DirectX10

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Knuffig bunte Comicwelt des Spiels ohne Blut oder Erwachseneneffekte.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Version
Spielzeit (Std.:Min.): 9:05



Es traten keine Bugs auf. Die Spielzeit variiert stark. Perfektionisten auf der Jagd nach allen Diamanten und Geheimgängen brauchen deutlich länger.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle, detailverliebte Grafik
- ➕ Präzise Steuerung
- ➕ Charme des Klassikers erhalten
- ➕ Hoher Wiederspielwert durch mehrere Schwierigkeitsstufen/-modi
- ➕ Ohrwurm-Soundtrack
- ➕ Angenehme Lernkurve
- ➖ Einige Checkpunkte unfair verteilt
- ➖ Teils pixelgenaues Springen notwendig
- ➖ Kein Mehrspielermodus

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **87**

Von: Viktor Eippert

King's Bounty bleibt seinem Prinzip erneut treu. Etwas zu treu sogar.



In **Warriors of the North** verwenden die Entwickler komplette Gebiete aus den Vorgängern. Immerhin unterscheiden sie sich optisch ein

Das Herzstück des Spiels sind wieder die rundenbasierten Hexfeld-Schlachten, in denen Sie nun auch Valkyren zu Hilfe rufen können.

King's Bounty: Warriors of the North

Seit der Veröffentlichung von **King's Bounty: The Legend** verpacken die Entwickler bei Katauri Interactive das immer gleiche Spielprinzip in ein neues Gewand. Frei nach dem Motto „Warum ein gut funktionierendes System ändern?" bleibt man dieser Linie auch bei **Warriors of the North**, dem nunmehr dritten Aufguss des Grundkonzepts, treu.

Minütlich grüßt die Schlacht

Diesmal schlüpfen Sie in die Rolle von Wikinger-Prinz Olaf und klären eine mysteriöse Invasion durch Untote auf. Mit Ihrem Helden reiten Sie wie in den Vorgängern durch eine bunte Fantasywelt, legen sich mit Hunderten von Monstern an, erbeuten Schätze, heuern regelmäßig neue Truppen an und erledigen Quests. Das alles summiert sich zu einem motivierenden Abenteuer, das mit seiner riesigen Spielwelt für viele Stunden Beschäftigung sorgt. Gebremst wird die Motivation von Schwächen, die sich seit **The Legend** in jedem Serienableger aufs Neue finden. Die meiste Zeit im Spiel verbringen Sie mit immer gleich ablaufenden Standardkämpfen und der Rückreise zu Städten, um die Ränge der eigenen Armee aufzufüllen. Das sorgt für Längen. Ebenfalls störend: Viele der meisten Areale im Spiel sind aus den Vorgängern recycelt; **King's Bounty**-Veteranen kennen viele Landstriche also schon auswendig.

Himmelskriegerinnen

Ein paar behutsame Änderungen bringen aber auch Frische. So kann Olaf beispielsweise zu Beginn jedes Kampfes eins von neun verschiedenen Bardenliedern singen, um so die eigene Armee zu stärken. Ebenfalls neu sind Runen, die je nach Sorte Angriff, Abwehr oder Glück einer Einheit steigern und die Sie jede Runde aufs Neue aktivieren müssen. Die Auswirkung ist unterm Strich aber so gering, dass die Nutzung der Runen mehr nervt als hilft. Richtig Spaß bereitet dagegen die Zuhilfenahme der neuen Valkyren. Diese fünf göttlichen Kriegerinnen ersetzen den Schoßdrachen aus **Armored Princess**. Jede Valkyre verfügt über eine mächtige Spezialfähigkeit, die Sie im Spielverlauf stetig verbessern können, wodurch die Valkyrenattacken einen unverzichtbaren Teil der eigenen Kampfstrategie bilden. Wer an den Vorgängern seine Freude hatte, wird auch an **WotN** Gefallen finden. So langsam offenbart die Reihe aber merkliche Ermüdungserscheinungen. ❑

MEINE MEINUNG |

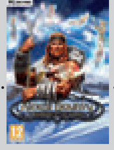
Viktor Eippert



„Ein echter Nachfolger muss endlich her!"

Eigentlich könnte man **Warriors of the North** mit folgender Aussage perfekt zusammenfassen: Es ist **Armored Princess** mit Wikingern. Die Neuerungen sind an einer Hand abzuzählen und dazu nicht alle sinnvoll. Keine Frage, das grundlegende Spielprinzip macht nach wie vor Spaß und fesselt an den Monitor. Doch nach dem zweihundertsten Standardkampf fühle ich mich mehr wie ein Roboter denn wie ein Spieler. Es wird Zeit für einen richtigen Nachfolger mit frischer Spiel-Engine und echten Innovationen statt der ganzen Inhaltsupdates. Immerhin sind sich die Macher des Add-on-Charakters ihres Spiels bewusst und verlangen einen fairen Preis.

KING'S BOUNTY: WARRIORS OF THE NORTH



Ca. € 28,-
26. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Runden-Strategie/Rollenspiel
Entwickler: Katauri Interactive
Publisher: 1C Company
Sprache: Keine Sprachausgabe, englische Texte
Kopierschutz: Zum Spielen ist ein Steam-Account sowie eine einmalige Onlineverbindung nötig.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der gleiche frabenfrohe Look wie in den bisherigen Serienteilen.
Sound: Viele Musikstücke werden aus den Vorgängern recycelt; auf eine Sprachausgabe wartet man immer noch vergeblich.
Steuerung: Die Bedienung ist simpel und wunderbar nur mit der Maus möglich. Richtig lästig ist allerdings die Handhabung der störrischen Kameraperspektive.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

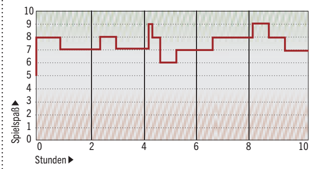
Minimum (Herstellerangabe): Zweikernprozessor mit 2,6 GHz, 1 GB RAM, Geforce 6600/ATI Radeon 9800

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Sie kämpfen zwar mitunter auch gegen Menschen, auf Bluteffekte oder übermäßige Gewaltdarstellung wird aber komplett verzichtet.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.3.1 (Build 6246)
Spielzeit (Std.:Min.): 34:00



Wir spielten die bereits einmalig gepatchte Verkaufsversion. Dabei stürzte das Spiel vereinzelt ab, ansonsten gab es keine Fehler zu beklagen.

PRO UND CONTRA

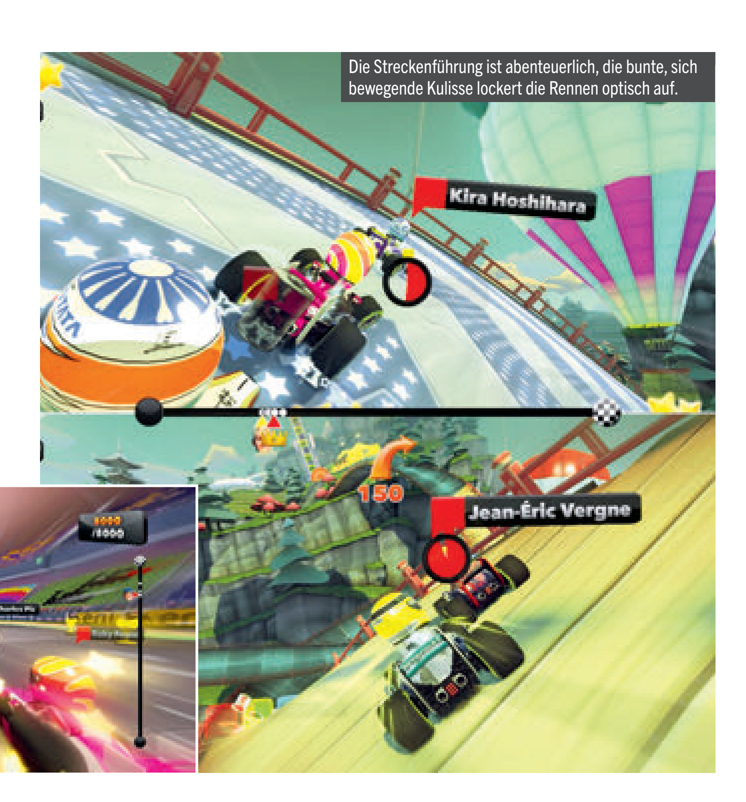
- ➕ Motivierender Mix aus Echtzeit-Erkundung, Charakterentwicklung und Runden-Schlachten
- ➕ Riesiger Umfang, fairer Preis
- ➕ Die große, mit Beute randvolle Spielwelt lädt zum Erkunden ein
- ➕ Schöne Musikuntermalung
- ➕ Mehr Einheiten, Zauber, Fähigkeiten und Items
- ➖ Kaum Innovationen
- ➖ Einige Inhalte aus den Vorgängern werden recycelt – darunter sogar komplette Kontinente!
- ➖ Die unzähligen Standardkämpfe ermüden auf Dauer
- ➖ Textlastige, unvertonte Dialoge

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **75**

Von: Peter Bathge

Ein Traum wird wahr: Mario Kart findet seinen Weg auf den PC – im Formel-1-Gewand.



Die Streckenführung ist abenteuerlich, die bunte, sich bewegende Kulisse lockert die Rennen optisch auf.

In einem Modus sammeln Sie Trophäen ein, in einem anderen Benzinkanister. Wer den Tank zu voll pumpt, verliert Tempo.

F1 Race Stars

Wenn sich Nintendo ziert, die kunterbunten Rennen zwischen Klempner Mario, Dinosaurier Yoshi und Co. auf heimische Rechner zu bringen, springt eben die Konkurrenz in die Bresche: **F1 Race Stars** ist ein lupenreiner **Mario Kart**-Klon. Bis zu zwölf Spieler im Internet oder vier Raser an einem PC liefern sich hektische Kopf-an-Kopf-Duelle und nehmen sich dabei mit Power-up-Waffen aufs Korn. Die Besonderheit: Alle Kontrahenten sitzen in pfeilschnellen Formel-1-Boliden.

Bekannte Gesichter

Codemasters hat sich nicht lumpen lassen und die in **F1 2012** eingesetzte Lizenz der Luxusrennklasse auch für den Arcade-Ableger verwendet. Allerdings tragen nur einige der Comic-Charaktere und Teams die Namen der Originale – neben Sebastian Vettel von Team Red Bull tummeln sich auch fiktive Stars wie Ruby Power und Jessica Checker auf der Strecke. Ja, in **F1 Race Stars** beteiligt sich auch das weibliche Geschlecht am Wettkampf um das Podium!

Mit gerade mal elf Strecken fällt der Umfang des Spiels mager aus. Wir hätten uns zumindest das Komplettpaket aller 20 Kurse aus der aktuellen Saison gewünscht. So haben Sie bereits nach einem Drittel der 30 Wettbewerbe alles gesehen. Immerhin überzeugen die verfügbaren Tracks: Neben Sprungschanzen und sich bewegenden Plattformen existieren zahlreiche Abkürzungen. Außerdem verleihen witzige Einfälle dem Spiel Charme: In knuffigen (sich schnell wiederholenden) Animationen feuern sich die Fahrer gegenseitig an oder verspotten einander und auf der Strecke gilt es, Riesencalamari, römischen Legionären in Schildkrötenformation sowie einem Feuer speienden Maschinendinosaurier auszuweichen.

Fast wie in echt!

Das Formel-1-Regelwerk hat Codemasters clever ins Arcade-Spielmodell übertragen. Die Boxengasse dient als fixe Reparaturzone, die KERS-Energiegewinnung durch Bremsen aktivieren Sie durch den Tempowechsel auf Turbostreifen und spezielle Power-ups rufen das Safety-Car auf den Plan oder beschwören Regenwetter, wodurch die Konkurrenz langsamer fährt. Solche Einmalkräfte sammeln Sie in Form von Sternen auf der Strecke ein. Der taktisch geschickte Einsatz entscheidet über Sieg und Niederlage. So sind oft Zufall und Glück wichtiger als jedes fahrerische Können, zumal das Fahrmodell erwartungsgemäß simpel ist. Dafür überzeugt die Auswahl an Spielmodi. Die Solokarriere fällt im Vergleich zu den zwar chaotischen, aber spaßigen Multiplayer-Partien übrigens deutlich ab: Ohne Tuning oder ein Upgrade-System für Ihre Karre langweilen einen die Rennen gegen oft überforderte KI-Opponenten schnell. ❑

MEINE MEINUNG |

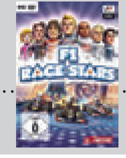
Peter Bathge



„Für vernetzte Gelegenheits-Schumis“

Lenkrad überflüssig: **F1 Race Stars** ist eine ebenso anspruchslose wie spaßige Rennspielunterhaltung für Einsteiger und Freunde unkomplizierter Arcade-Flitzereien. Mit ein paar guten Freunden an einem PC oder gegen Fremde im Internet macht die Power-up-Hatz ähnlich viel Spaß wie Nintendos **Mario Kart**. Wer das Konsolen-Original kennt, dem kommt aber vieles bekannt vor: Codemasters bedient sich schamlos beim Vorbild, neue Ideen sind Mangelware. Apropos Mängel: Liebe Entwickler, wenn ihr schon eine PC-Umsetzung eines für Konsolen prädestinierten Spielgenres angeht, dann bitte doch mit mehr Grafikeinstellungen und Mausunterstützung in den Menüs!

F1 RACE STARS



Ca. € 30,-
16. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Arcade-Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sie benötigen ein Steam-Konto. Eine einmalige Online-Aktivierung nach der Installation ist Pflicht.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Farbenfroher Stil, hervorragende Performance, knallige Effekte
Sound: Eingängige Musik, die sich aber viel zu schnell wiederholt; dünne Motorengeräusche
Steuerung: Mit Gamepad sowie Tastatur griffig und gut zu bedienen. Lenkräder werden nicht unterstützt!

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 30 Wettbewerbe oder Einzelrennen in acht Modi mit Detaileinstellungen; Online- und Splitscreen-Spiel möglich, kein LAN-Modus
Zahl der Spieler: 2-12

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

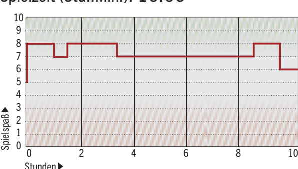
Minimum: Core 2 Duo 2,4 GHz/Athlon X2 5400+, 2 GB RAM, Geforce 8500/ Radeon HD2600, Windows Vista/7

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 0 Jahren
Gewaltfrei und für Kinder geeignet

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Review-Code
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Anders als in den rasanten Mehrspielerpartien flaut der Spielspaß in der abwechslungsarmen Solokarriere schnell ab.

PRO UND CONTRA

- ➕ Fantasievolles Streckendesign
- ➕ Viele Spielmodi und Modifikatoren
- ➕ Gelungene Arcade-Umsetzung der Formel 1
- ➕ Abgefahrene, spielentscheidende Waffen und Power-ups
- ➕ Einige Originalfahrer und -teams
- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➕ Drollige Animationen und Sprüche
- ➖ Arm an Innovationen
- ➖ Extrem hoher Glücksfaktor
- ➖ Für Profis zu seicht
- ➖ Magere Streckenauswahl
- ➖ Nervtötende Kollisionen, die das eigene Gefährt verlangsamen
- ➖ Keine Lenkradunterstützung
- ➖ Konsolige Menüs

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **71**

Von: Marc Brehme

Ein alter Bekannter, zwei hübsche Frauen, ein Schatz, Action – und ein paar nicht allzu schwere Rätsel.



▶ Zwischensequenzen und Kamerafahrten machen das Adventure zu einem cineastischen Erlebnis. Eve (hinten) und Carl (vorn) sind neue Figuren.

Auf den Kilimandscharo nehmen Sie Amanda (Bild) oder Eve mit. Die Entscheidung bewirkt Änderungen im Spielverlauf. Der Abschnitt spielt sich dann anders.

Jack Keane und das Auge des Schicksals

Schanghai, 1899. Jack Keane sitzt hinter Gittern. In seinem zweiten Abenteuer **Jack Keane und das Auge des Schicksals** ist dem Abenteurer weiterhin das Pech hold: All seine bisherigen Ausbruchsversuche sind gescheitert. Auch dieses Mal wird er geschnappt und soll nun gegen einen „Schädelbrecher“ genannten Knastkämpfer in der Arena antreten. Und dann erzählt ihm auch noch ein Schamane etwas über einen Schatz. Aber immer mit der Ruhe. Bei Spielbeginn klebt Ihnen zunächst Amanda am Mauszeiger, Sie sind also die Schnitte. Amanda will Jack befreien, ist aber erst einmal in eine Schießerei auf einem Schiff verstrickt, das sie zur Gefängnisinsel bringt. Schon im Vorgänger ballerte die toughe Texanerin mit ihrer Donnerbüchse etwa auf Lampen und Seile, um im Spielverlauf weiterzukommen. Und auch diesmal kann sie gut mit ihrer Langwaffe umgehen … Per Mausklick schicken Sie Amanda von Deckung zu Deckung und schießen etwa auf einen Karton Feuerwerkskörper, um sich der Gegner zu entledigen. Später jagen Sie auch eine verschlossene Tür durch einen gezielten Schuss auf Nitroglyzerin hoch oder ballern auf einen Zeppelin. In diesen Szenen wird klar, dass die Entwickler das Adventure deutlich actionreicher gemacht haben.

Wer darf als Nächster ran?

Absolvieren Sie anfangs noch Spielabschnitte mit Jack oder Amanda, können Sie später an einigen Stellen zwischen Jack, Amanda und der dritten Hauptfigur Eve wechseln. Das sind die goldenen Zeiten von **Jack Keane und das Auge des Schicksals**. Dann, wenn Sie etwas mehr knobeln dürfen als in den anderen Abschnitten. Dann, wenn Sie auf dem verschneiten Kilimandscharo überlegen müssen, welchem Charakter Sie welche Ausrüstung ins Inventar stopfen, damit Sie weiterkommen. Dann, wenn das Adventure gar einen gewissen Wie-



In der afrikanischen Wüste verfolgen Sie Umbatis Luftschiff, auf dem Jack gefangen gehalten wird. Bei voller Fahrt reparieren Sie den Motor und ein Rad des Autos. Hier sind Charakterwechsel notwendig.



Professor Umbati ist ebenfalls auf der Suche nach dem Schatz des Schamanen. Der Bösewicht verfolgte mit seinen Handlangern Jacks Schiff und versucht, ihm das wegweisende Amulett abzukaufen.



Jack macht auch in Deutschland Station und sucht im Hamburger Hafen ein Amulettteil. Der Streik der Dockarbeiter macht das nicht einfacher.

COLLECTOR'S EDITION

Das Spiel erscheint auch in einer Collector's Edition für 55 Euro. Enthalten sind neben dem Spiel eine Soundtrack-CD, Handbuch, Wendeposter, Postkarten, Bastelbogen mit Jack-Keane-Figuren und ein Kochbuch mit 101 Bananenrezepten.

derspielwert bietet, Sie geradezu auffordert, einen Spielstand zu laden und zu schauen, was sich ändert, wenn Sie statt Amanda doch Eve den Schneeanzug überreichen und die aufreizende dritte Hauptdarstellerin für diesen Level wählen. Leider sind solche Momente selten. Momente, die neben der Story und der – in diesem Fall filmreifen – Inszenierung ein gutes Adventure ausmachen, nämlich knifflige Rätsel. Die meiste Zeit haben Sie kaum mehr als eine Handvoll Gegenstände im Inventar und die Lösung der eher seltenen Kombinationsrätsel ist häufig allzu offensichtlich.

Drei sind einer zu viel

Gelungener sind die Dialoge im Spiel, insbesondere der Zickenkrieg zwischen den beiden Damen, die um Jacks Gunst buhlen. Dennoch zünden bei Weitem nicht mehr alle Gags so wie im Vorgänger; der Deck-13-Humor ist braver geworden. Spieler des ersten Jack-Abenteuers schmunzeln aber über einige Easter Eggs wie fleischfressende Pflanzen oder abgerichtete Affen, die den Vorgänger thematisieren. Toll! Ob man die Kämpfe hingegen toll findet, darüber kann man streiten. Wir fanden das Gameplay-Element zwar eine nette Idee, aber auch etwas überflüssig. Jack beginnt im Knast eine Kämpferausbildung und lernt im Laufe des Spiels immer wieder neue Verteidigungs- oder Angriffsmanöver. So müssen Sie etwa in Hamburg den Hafenaufseher im Faustkampf besiegen. Dafür lernen Sie von einem Hafenarbeiter ein neues Manöver. Kommt es dann zum Kampf, haben Sie einige Sekunden Zeit, auf den Angriff Ihres Gegners zu reagieren, indem Sie aus einer Auswahl von Konterangriffen wählen und die entsprechende Schaltfläche klicken. Waren Sie damit erfolgreich, dürfen Sie Ihrerseits einen Schlag laden. Mit dem neuen Angriff hauen Sie Ihr Gegenüber aus den Latschen. Schön cineastisch in Zeitlupe in Szene gesetzt, aber insbesondere später etwas nervig, wenn Sie bei anderen Gegnern mehrere Treffer landen müssen und durch lästiges Ausprobieren mehrere Wiederholungen brauchen. Der gameplaytechnische Tritt auf die Bremse wirkt aufgesetzt und unnötig. Wir hätten stattdessen lieber an weiteren umfangreichen Rätselketten geknobelt.

Falsch besteuert

Im etwa zehnstündigen Spielverlauf besuchen Sie Schanghai, Hamburg, Afrika und einige Locations, die Traumwelten von Jacks Unterbewusstsein darstellen und mit skurrilen Gegenständen und Charakteren echt abgefahren sind. Grafisch macht das Adventure einerseits durch Einsatz von Tiefenschärfe, Perspektivwechsel, Kamerafahrten, Raucheffekten und Spiegelungen in der kompletten 3D-Welt etwas her, anderseits sorgen teils miese Texturen für Netzhautschmerzen. Ein weiteres Problemkind ist die vermurkste Steuerung. Warum müssen wir die Maustaste gedrückt halten, um Jack mit diesem Eingabegerät bewegen zu können? Warum bleibt er dabei häufig irgendwo hängen und muss außerdem noch nervig manuell über Hindernisse springen (rechte Maustaste)? Warum integrieren die Entwickler überhaupt so etwas Frustrierendes, wenn die Steuerung ohnehin schon so hakelig ist? Selbst die bei Weitem nicht ideale Steuerung des Vorgängers hat besser funktioniert als diese jetzt. Deck 13, bitte reicht eine normale Point&Click-Steuerung mit Wegfindungsroutine per Patch nach. Danke! ❑

MEINE MEINUNG |

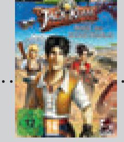
Marc Brehme



„Den Nächsten bitte in 2D! Oder mit funktionierender Steuerung."

Ich hatte mich sehr auf die Rückkehr des Abenteurers gefreut. Aber irgendwie … ist es nicht mehr dasselbe wie vor fünf Jahren. Die Jungs von Deck 13 verlieren sich bei dem Versuch, es jedem recht machen zu wollen: den Liebhabern von 3D-Grafik, den Action-Suchenden, den Befürwortern von einfachen Rätseln und den Präsentations-Junkies. Ungünstig, wenn dabei Gameplay und Bedienbarkeit etwas aus den Augen verloren werden und diese dann Defizite aufweisen, die traditionelle Adventure-Spieler verschrecken. Ich möchte in einem Adventure nicht mit einer verunglückten Steuerung hüpfen müssen, um weiterzukommen. Da sollen mich Geschichte, Charaktere und Rätsel fesseln und nicht die hakelige Bedienung den Spielspaß vergrätzen. Sorry, Deck 13, aber das habe ich alles schon einmal besser gesehen – selbst im fünf Jahre alten Vorgänger. **Jack Keane 3** hätte ich bitte wieder mit einem großen Schuss Oldschool.

JACK KEANE UND DAS AUGE DES SCHICKSALS



Ca. € 39,-
7. November 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Deck 13
Publisher: Astragon
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Sysiphus; Disc muss beim Spielen im Laufwerk liegen.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Insgesamt veraltet. Comic-Stil mit schönen Tiefenschärfe-Effekten, aber teils sehr schwachen Texturen und teils unfertig wirkenden Animationen, besonders bei den Gesichtern
Sound: Gute bis sehr gute, thematisch an die Levels angepasste Musik, sehr gute und bekannte Sprecher
Steuerung: Unkomfortabel bis nervig. Steuerung der Spielfigur über WASD oder die gedrückt gehaltene linke Maustaste. Hotspot-Funktion fast nutzlos, da nur aufnehmbare Gegenstände hervorgehoben werden, aber keine Hotspots zum Interagieren. Das Springen mit der Spielfigur wirkt aufgesetzt, ist hakelig und ungenau.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium 4 mit 2,8 GHz oder vergleichb. CPU mit SSE3, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista/7), Grafikkarte mit 256 MB RAM und Shader Model 3 (Nvidia Geforce 8600 GT, Ati Radeon HD 1800 o. ä.), 3,5 GB HD-Platz
Empfehlenswert: Dual-Core-CPU mit 2,6 GHz o. ä. mit SSE3, 2 GB RAM (XP)/3 GB RAM (Vista/7), Grafikkarte mit 512 MB RAM

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Nur comichafte und altersgerechte Gewaltdarstellung und Schießereien

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: v1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 10:06
Während des Tests traten kleinere Clipping-Fehler und ein Grafik-Bug (Zittern) der Spielfigur auf. Die Kamera fuhr in geringen Grafikauflösungen in Dialogszenen zu nah an Jacks Gesicht und zeigte es nur teilweise.

PRO UND CONTRA

- \+ Cineastische Umsetzung mit Action und Kamerafahrten
- \+ Drei spielbare Charaktere
- \+ Nette Rollenspiel-Komponente
- \+ Witzige Zickenkriegdialoge
- \+ Sehr gute und bekannte Sprecher
- \+ Teils verschiedene Lösungswege
- − Nervige Steuerung und teils auch Kamera
- − Überflüssige Kämpfe
- − Animationen wirken teils unfertig
- − Für Profis zu leicht

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Von: Peter Bathge

Ästhetisch, elegant und bockschwer: Ein Super Meat Boy für frustresistente Feinschmecker

Dank der Schwebestrahlen gelangen Sie an eigentlich unzugängliche Gegenstände und Sterne.

Die riesigen Bosse sehen nicht nur irre aus, sie treiben ungeduldige Spieler auch in den Wahnsinn.

◀ Kurt (rechts) führt Dialoge in Textform mit skurrilen Figuren, dadurch entfaltet sich die (schwache) Story.

Pid

Pid erweckt mit seiner besinnlichen Musikuntermalung, seinen fantasievollen Umgebungen und dem simpel-eleganten Spieldesign den Eindruck eines niedlichen Hüpfspiels für zwischendurch. Tatsächlich entpuppt es sich aber als hart zu knackende Jump&Run-Nuss, die fingerfertige Oldie-Spieler mit nahezu übermenschlicher Geduld als Zielgruppe ausgemacht hat.

Spröde Erzählung

Die Geschichte, in die **Pid** seine Hardcore-Sprungpassagen verpackt, ist schnell erzählt: Der kleine Kurt schläft auf dem Rückweg von der Schule im Space-Shuttle-Bus ein (bitte nicht fragen!) und wird auf einem Planeten abgeladen, der vom intergalaktischen Verkehrsnetz abgeschnitten ist. Kurt macht sich daran, einen Weg nach Hause zu finden, viel interessanter wird's im Spielverlauf nicht.

Sie bugsieren Kurt durch zweidimensional aufgebaute Levels. Dabei platzieren Sie bis zu zwei Lichtstrahlen gleichzeitig an Boden, Decke oder Wänden, mit deren Hilfe Kurt elegant über Hindernisse hinwegschwebt. Schon bald gilt es zudem, Robotern und Stacheln auszuweichen. Nach und nach ergänzen weitere Werkzeuge Kurts Arsenal: Bomben und Laser zur Feindbeseitigung oder eine Steinschleuder, um Strahlen an entfernte Orte zu werfen. Diese Hilfsmittel sorgen ebenso wie wechselnde Hüpfherausforderungen und die Suche nach Sternen (für den Highscore und den Kauf meist überflüssiger Gebrauchsgegenstände) sowie zwölf optionalen Souvenirs für Abwechslung.

Sturz ins Bodenlose

„Tausend Tode sterben" ist bei **Pid** keine leere Redewendung, sondern eine akkurate Beschreibung des Spielablaufs. Weil Sprünge wegen der leicht unpräzisen Steuerung und der miesen Treffererkennung oft an wenigen Pixeln Unterschied scheitern und jeder Kontakt mit Feinden, herumfliegenden Raketen oder hinterlistigen Stachelfallen tödlich endet, haucht Kurt permanent sein Leben aus. Da helfen auch die schusssicheren Westen kaum, die Kurts Lebenspunktekonto aufstocken.

Dieses regelmäßige Scheitern sorgt für viel Frust und ein häufiges „Och Mann, das gibt's doch nicht!"-Gefühl. Dazu tragen die manchmal unfair gesetzten Speicherpunkte, welche ständige Wiederholungen der gleichen Abschnitte nötig machen, genauso bei wie der Umstand, dass sich der Bildausschnitt nicht verschieben lässt. Das nervt gewaltig, wenn Sie vor einem Sprung nach unten versuchen, die Lage zu checken. Noch umständlicher ist das Ganze im Koop-Modus für zwei Spieler. Dort fehlt neben einer Splitscreen-Option die Möglichkeit, mit dem Koop-Partner in ein begonnenes Solospiel einzusteigen. ❑

MEINE MEINUNG |

Peter Bathge



„In Schönheit sterben – wieder und wieder"

Augenscheinlich hatte keiner in der Redaktion Spaß mit **Pid**: Ich nicht, weil ich immer wieder vor Wut über das Ableben meiner Spielfigur auf die Tischplatte schlug, und meine Kollegen nicht, weil sie der Lärm am Arbeiten störte. Doch so frustig viele Stellen von **Pid** auch sind, das Erfolgserlebnis nach einem geschafften Level ist umso größer. Und dann transportiert das Spiel ja noch diese fantastische Stimmung – der außergewöhnlichen Optik und Musik sei Dank. Wer ultraharte Hüpfspiele im Stil alter 8-Bit-Juwelen mag und das bessere (weil fairere) **Super Meat Boy** schon auswendig kennt, hat mit **Pid** garantiert Spaß – sofern er nicht gerade schimpft wie ein Rohrspatz.

PID

Ca. € 10,-
31. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Jump & Run
Entwickler: Might and Delight
Publisher: Might and Delight
Sprache: Mehrere, unter anderem Deutsch und Englisch
Kopierschutz: Die Steam-Version benötigt eine einmalige Online-Aktivierung. Wer auf Gog.com zuschlägt, ist davon befreit.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Zauberhaft putziger Stil, erfrischend anderes Design
Sound: Verträumter Soundtrack, süße Kauderwelsch-Sprachausgabe
Steuerung: Wir empfehlen ein Gamepad. Die Standardbelegung der Tastatur ist grauenhaft, allerdings lässt sie sich problemlos ändern.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Koop-Kampagne an einem PC
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

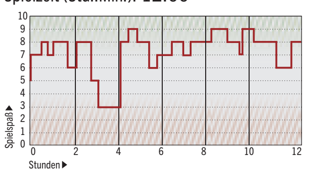
Minimum (Herstellerangaben): Einkern-Prozessor mit 2,6 GHz, 1 GB RAM, beliebige Nvidia/Ati-Grafikkarte mit 256 MB

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Abgesehen vom Schwierigkeitsgrad voll kindertauglich. Selbst Kurts Ableben ist harmlos inszeniert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung 1.0
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00



Mehrfach vergällte uns der Schwierigkeitsgrad den Spielspaß.

PRO UND CONTRA

- ➕ Faszinierende Atmosphäre, abgedrehtes Design
- ➕ Wunderschöner Soundtrack
- ➕ Elegante Fortbewegung durch Schwebestrahlen
- ➕ Große Zahl von Gegenständen und Rätselelementen
- ➕ Viele gut versteckte Geheimnisse
- ➕ Herausfordernd auch für Profis
- ➖ Stellenweise sadistisch schwer
- ➖ Einige unfair gesetzte Speicherpunkte
- ➖ Gelegentlich unpräzise Steuerung
- ➖ Kauf von Gegenständen mit Sternen ist oft überflüssig
- ➖ Koop-Modus nur halbherzig implementiert

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **73**

Doom 1 und **2** laufen in etwas höherer Auflösung als früher und bieten sogar neue Zusatzlevels. Leider fehlen dafür jegliche Mehrspielermodi.

Lost Missions, die neue Mini-Kampagne für **Doom 3**, bietet nur alte Gegnertypen und viele recycelte Levelabschnitte. Alles in allem ein eher überflüssiger Bonus.

Doom 3 BFG Edition

Von: Felix Schütz

id Software will's noch mal wissen: Die Rückkehr der ultimativen Grusel-Schießbude.

Erwarten Sie kein aufwendiges Remake von der **Doom 3 BFG Edition**. Es ist keine Neuinterpretation, keine Wiedergeburt und sicher kein neues Spiel. Stattdessen bekommen Sie den gleichen Horror-Shooter wie im Jahr 2004, der damals eine ganze Spielergeneration das Fürchten lehrte. Die **Doom 3 BFG Edition** umfasst aber nicht nur **Doom 3** in einer leicht überarbeiteten Version, sondern auch das einst indizierte Add-on **Resurrection of Evil** sowie **Lost Missions**, eine neue Bonuskampagne. Dazu gibt's die Klassiker **Doom 1** und **2**. Alles in allem also ein rundes Paket – trotz vermeidbarer Mängel.



Durch die hellere Levelbeleuchtung, viel mehr Munition und großzügig verteilte Heilpakete ist **Doom 3** im Vergleich zum Originalspiel weniger gruselig und leichter, also insgesamt zugänglicher, geworden.

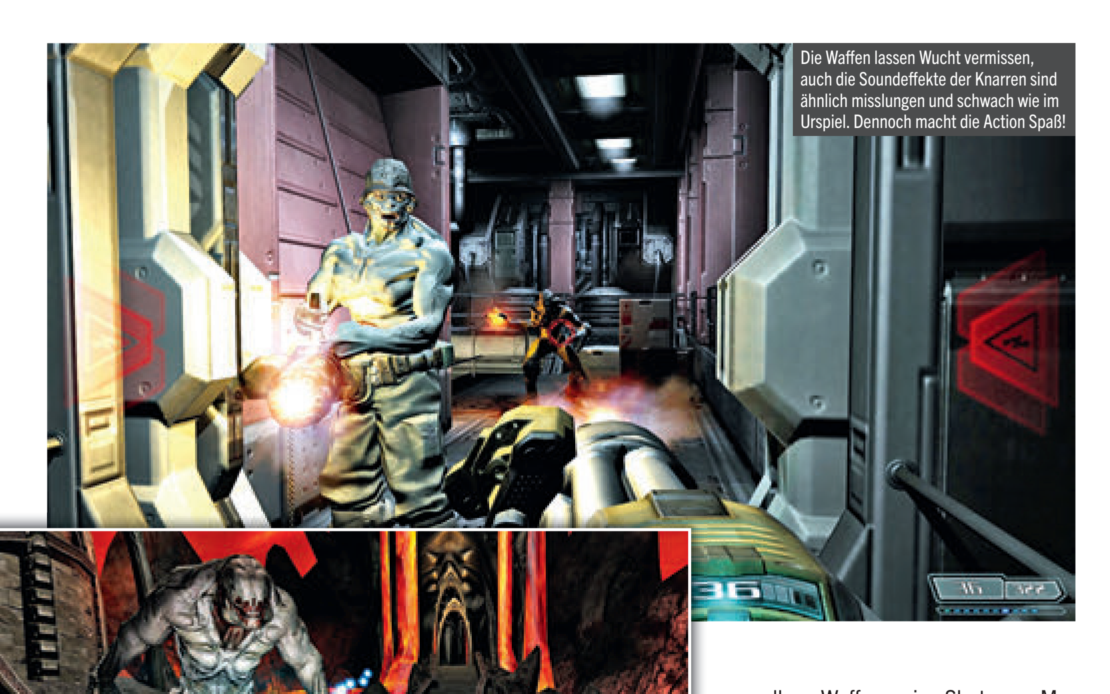
Das neue alte Doom 3

Für die Neuauflage hat id Software nur kleine Anpassungen an **Doom 3** vorgenommen. Die auffälligste Änderung: Die Taschenlampe des Spielers ist nun fest an seine Rüstung montiert. Man muss also nicht mehr die Waffe wegstecken, um dunkle Ecken auszuleuchten. Dies und die Tatsache, dass viele Levelabschnitte merklich aufgehellt wurden, sorgen dafür, dass **Doom 3** in der **BFG Edition** nicht mehr ganz so finster daherkommt. Passend dazu hat id Software auch den Schwierigkeitsgrad entschärft: Man findet viel mehr Munition und Lebenspakete als früher, auf normaler Schwierigkeitsstufe ist das Spiel dadurch spürbar leichter. Anstelle von Survival Horror ist **Doom 3** nun ein waschechter Grusel-Shooter, bei dem die Angstmomente zugunsten von Ballerspaß etwas zurückgefahren wurden.

Ebenfalls neu: Die **BFG Edition** bietet erstmals eine komplett deutsche Lokalisierung. Die Qualität der Übersetzung schwankt jedoch: Manche deutsche Sprecher sind völlig okay, andere – etwa die Stimme von Bösewicht Doktor Betruger – klingen dafür ziemlich unmotiviert.

Änderungen in der Technik

Grafisch hat sich nur wenig getan, das Spiel sieht fast genauso aus wie das Original. Immerhin: Die **BFG Edition** bietet einen schicken Bewegungsunschärfeeffekt, der das Mittendrin-Gefühl merklich steigert. Zudem unterstützt **Doom 3** erstmals Breitbild-Auflösungen. Auch ein 3D-Modus wurde hinzugefügt, der bei entsprechender Hardware einen coolen Effekt erzeugt, auch wenn nur die wenigsten Spieler davon profitieren dürften – 3D-Hardware ist am PC nun mal kaum verbreitet. Der eher hässliche Schattenwurf der Taschenlampe wurde in der Neuauflage entfernt, Gegner und Levelobjekte hinterlassen also keine schwarzen Schemen mehr. Auch einige Grafikoptionen wurden gestrichen, man kann nur noch Auflösung, Vsync, Motion Blur und dergleichen festlegen, nicht aber den allgemeinen Detailgrad. Besonders ärgerlich: Die **BFG Edition** bietet keinerlei Mod-Support, das heißt, die tollen Mods der aktiven **Doom 3**-Fangemeinde funktionieren nur mit dem Urspiel von 2004.



Die Waffen lassen Wucht vermissen, auch die Soundeffekte der Knarren sind ähnlich misslungen und schwach wie im Urspiel. Dennoch macht die Action Spaß!

Anders als die klobigen, menschlichen Charaktere sind die Monster in **Doom 3** in Würde gealtert: Selbst nach acht Jahren sehen sie cool und Furcht einflößend aus, auch ihre Animationen gefallen nach wie vor.

Altbacken, simpel – trotzdem gut!
Wer das originale **Doom 3** noch nicht besitzt, ein altmodisches Spielerlebnis nicht scheut und gerne wissen will, warum der Name **Doom** von Shooter-Fans bis heute ehrfürchtig ausgesprochen wird, der darf bei der **BFG Edition** zugreifen. Denn auch wenn diese Fassung grafisch kaum verbessert wurde und einige Änderungen fragwürdig anmuten, bleibt im Kern doch ein gutes, umfangreiches Ballerspiel der ganz alten Schule: **Doom 3** ist ein Korridor-Shooter in Reinkultur, in dem der Spieler eine stockfinstere, von Dämonen überrannte Mars-Basis erforscht. Dank sehr guter Lichteffekte, cooler Monsterdesigns und starker Soundkulisse ist das Erlebnis immer noch gruselig und atmosphärisch – trotz matschiger Texturen, grob modellierter NPCs und anderer grafischer Schnitzer, die das Alter des Spiels eben doch deutlich verraten. Wundern Sie sich außerdem nicht, wenn Zombies grundlos aus Wandschränken hopsen, Mutanten sich munter hinter den Spieler teleportieren oder Höllenviecher schon bissbereit hinter der nächsten Türe lauern – **Doom 3** lebt vom billigen Schock-Effekt. So sehr, dass das Spiel auf Dauer viel von seinem Schrecken einbüßt, wenn wieder mal Dämonenhorden aus einem düsteren Levelbereich stürmen, den man Sekunden zuvor noch sorgfältig gesäubert hatte.

Die Action jedoch ist routiniert, simpel und macht selbst nach acht Jahren noch Spaß: Mit wenig druckvollen Waffen wie Shotgun, Maschinengewehr und Plasmakanone werden die Gegnerhorden im Sekundentakt eingeäschert, allzu viel Taktik oder Finesse braucht's dazu nicht – gutes Reaktionsvermögen und ein stabiles Nervenkostüm sind die wichtigsten Voraussetzungen, um mit **Doom 3** 10 bis 15 Stunden lang Gruselspaß zu haben. Auch das erstmals in Deutschland erhältliche Add-on **Resurrection of Evil** ist gelungen und bietet 5 Stunden Spielzeit. Die neue Bonuskampagne **Lost Missions** fügt dem Spiel jedoch nichts Nennenswertes hinzu – alte Levels, alte Gegner, nur 3 Stunden Spielzeit, das hätte man sich sparen können. Hinzu kommen die Kultspiele **Doom 1** und **2**, wobei der zweite Teil sogar ein paar neue Levels beinhaltet, die es zuvor nur in der Xbox-360-Umsetzung gab. Abgesehen davon machen diese Fassungen aber keine tolle Figur: Die Steuerung lässt sich nicht anpassen und jegliche Mehrspielermodi wurden gestrichen! Zum Vergleich: Die Konsolenfassungen bieten für **Doom 1** und **2** überraschend spaßige Koop-Modi, auf die PC-Spieler leider verzichten müssen. ❑

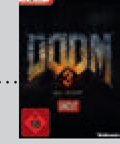
MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Wer bereits das Originalspiel besitzt, der kann hier verzichten."

Mit der **BFG Edition** ist id Software kein großer Wurf gelungen. Sie bietet dem PC-Spieler praktisch nichts, was er dank Mods nicht schon seit Jahren gratis bekommen kann – teils sogar in besserer Qualität. Die Neuauflage richtet sich also eher an Konsolenspieler, die bislang ohne diesen hübsch altmodischen Mars-Schocker auskommen mussten. Aber auch wenn das Gesamtpaket nicht alles richtig macht (wo ist der Koop-Modus für **Doom 1** und **2**?!), war ich doch überrascht, wie viel Spaß mir das olle **Doom 3** wieder macht: Der sanftere Schwierigkeitsgrad und die neue Taschenlampe machen die Gruselschießbude endlich auch für ängstliche Waschlappen wie mich genießbar und lassen mich über das haarsträubend altmodische Leveldesign voller Wandschrank-Zombies hinwegsehen. Ich hab's gerne noch mal durchgespielt.

DOOM 3 BFG EDITION



Ca. € 30,-
19. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: id Software
Publisher: Bethesda Softworks
Sprache: Multilingual, u. a. Deutsch
Kopierschutz: Das Spiel muss über Steam aktiviert werden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Veraltete Texturen und hölzerne Gesichter. Das Monsterdesign und die Lichteffekte sind aber immer noch stimmig und sehenswert.
Sound: Schwache Waffeneffekte, mäßige Sprachausgabe. Die übrige Soundkulisse ist jedoch immer noch sehr atmosphärisch und gruselig.
Steuerung: Gelungener Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 5 klassisch-simple Spielmodi. Multiplayer gibt's aber nur in **Doom 3**!
Zahl der Spieler: 8

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

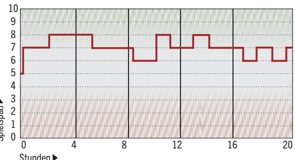
Minimum (Herstellerangaben): 2 GHz Dual Core, 3 GB RAM, Geforce 9800 GT/ Radeon HD 5750, Windows Vista/7.

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 18 Jahren
Die **Doom 3 BFG Edition** ist inhaltsgleich mit den internationalen Fassungen, also ungekürzt. Im Vergleich zu den Originalspielen wurden minimale Änderungen vorgenommen – in einem **Doom 2**-Geheimlevel fehlen etwa verfassungsfeindliche Nazisymbole, das betrifft aber alle Fassungen weltweit.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Releaseversion
Spielzeit (Std.:Min.): 20:00



Wir spielten **Doom 3** mitsamt Add-ons durch und ballerten uns dann noch ein wenig durch die beiden Oldies. Keine Abstürze oder grobe Bugs.

PRO UND CONTRA

- ➕ Sehr umfangreiches Gesamtpaket
- ➕ Schnörkellose Oldschool-Action
- ➕ Gute Lichteffekte (**Doom 3**)
- ➕ Dichte Gruselstimmung (**Doom 3**)
- ➕ Immer noch prima spielbar
- ➕ **Resurrection of Evil**-Erweiterung erstmals in Deutschland erhältlich
- ➖ Grafisch kaum verbessert
- ➖ Nicht alle Neuerungen gelungen
- ➖ Keine Mod-Unterstützung
- ➖ Mäßige **Lost Missions**-Kampagne
- ➖ Kein Multiplayer in **Doom 1** und **2**

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **74**

Von: Katharina Trautvetter/ Viktor Eippert

Reicht ein bisschen Wasser aus, um die Kriegswürmer wieder attraktiver zu machen?



Banana! Meist sind harmlos wirkenden Waffentypen die effektivsten.

Worms Revolution



Der Zusatz **Revolution** klingt verheißungsvoll, jedoch wird schon nach den ersten Spielminuten klar, dass hier wenig Revolution, dafür aber richtig viel **Worms** drinsteckt. Mit dem jüngsten Teil der Kultserie kehrt Team17 erneut zu seinen 2D-Wurzeln zurück und auch sonst hat sich beim Spielkonzept wenig getan: Viele der Waffen und Gadgets gab es schon vor 17 Jahren und noch immer gilt es, damit strategisch geschickt das feindliche Wurm-Team mit durchgeknallten Waffen wie Bananenbomben oder explosiven Schafen zu eliminieren.

(R)Evolution

Schon in früheren **Worms**-Teilen nahm die Landschaft durch bestimmte Waffentypen Schaden. In **Worms Revolution** gibt es neuerdings spezielle zerstörbare Objekte. Eine geschickt gesprengte Wasserflasche ertränkt beispielsweise angeschlagene Würmer. Witzige Waffen-Idee: Den gleichen Effekt haben Wasserbomben. Auch die Würmer haben sich weiterentwickelt. In **Revolution** gibt es nun vier unterschiedliche Wurmtypen. Aufklärer sind zum Beispiel besonders flink, dafür aber ein wenig schwach auf der Brust.

Trainingseinheiten

Die Hauptkampagne hat zu Beginn einen starken Tutorialcharakter. Schritt für Schritt werden Sie mit Waffentypen und Gadgets vertraut gemacht und lernen, die zerstörbaren Objekte taktisch zu Ihrem Vorteil zu nutzen. Der Schwierigkeitsgrad zieht dann aber glücklicherweise fix an. Abseits der Kampagne lockt ein Rätsel-Modus. Darin bekommen Sie zwar die Lösungen auf dem Silbertablett serviert, die Ausführung erfordert allerdings viel Geschick, was stellenweise für Frust sorgt. In allen Modi werden Sie von einem unsichtbaren Sprecher begleitet, der mit seinem herrlichen British English (mit deutschem Untertitel) sowie mit viel schwarzhumorigem Witz das Geschehen kommentiert. Das hilft allerdings nur bedingt über die Eintönigkeit hinweg, die sich angesichts der immer gleichen Landschaften breitmacht. Zwar gibt's für jede Mission Punkte, das garantiert aber noch keine Langzeitmotivation.

Wurm versus Wurm

Mit den Punkten können Sie neue Würmer für Ihr persönliches Team kaufen und dieses sogar individuell gestalten. Damit geht es dann online, im LAN oder an einem Rechner in die Schlacht gegen KI und menschliche Gegenspieler. Die drei Spielmodi Deathmatch, Festung und Klassisch versprechen Abwechslung, doch sie unterscheiden sich spielerisch kaum. Dafür lässt Ihnen das Spiel viele Freiheiten bei den Karteneinstellungen. Das verschafft Ihnen zahlreiche Möglichkeiten, um das gegnerische Wurm-Team des Kumpels, des Bruders oder der Freundin fachgerecht in Wurm-Hackfleisch zu verwandeln. Genau diese irrwitzigen Mehrspieler-Schlachten machen in **Revolution** serientypisch den Reiz des Spiels aus! ❑



Unfreiwillige Tauchgänge führen zu einem langsamen, aber sicheren Tod.

Kultwaffen wie das explodierende Schaf finden Sie auch in diesem Teil der Serie.

MEINE MEINUNG |

Katharina Trautvetter



„Tödlich witzige Wurm-Action"

Leider nutzt sich die Wiedersehensfreude mit Uzi, Schaf und Bazuka tatsächlich schnell ab. Die Maps wirken immer gleich und die Modi unterscheiden sich spielerisch kaum. Im Multiplayer wird die Kulisse jedoch zur Nebensache. Die neuen Features wie die Wassermechaniken oder der urkomische Sprecher sind definitiv eine Bereicherung. Eine Revolution bedeutet das zwar nicht, spielenswerter wird **Worms** dadurch aber dennoch.

*Katharina Trautvetter arbeitet als freie Mitarbeiterin für PC Games.

WORMS REVOLUTION



Ca. € 14,-
10. Oktober 2012

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Strategie
Entwickler: Team 17
Publisher: Team 17/Rondomedia
Sprache: Englisch (Texte deutsch)
Kopierschutz: **Worms Revolution** ist an Steam gekoppelt. Sie benötigen einen aktiven Account und eine Internetverbindung zur einmaligen Aktivierung des Spiels.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Fein gezeichnete, hochauflösende Comic-Grafik mit schönem Design. Einzig die Animationen trüben das sonst runde Gesamtbild.
Sound: Die englischen Sprecher sind in Topform, nur manchmal kommen die Gags etwas erzwungen rüber, was unter anderem an der überdeutlichen Aussprache und Betonung liegt.
Steuerung: Tadellose Mausbedienung, die ganz ohne Tastatur auskommt

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Es gibt drei Schlachtmodi, die jeweils an einem Rechner, im LAN oder online ausgetragen werden.
Zahl der Spieler: 2 - 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

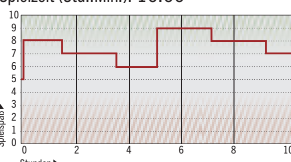
Minimum (Herstellerangabe): Zweikernporzessor mit 2,0 GHz, 2 GB RAM, Nvidia Geforce 8600 GT (256 MB)/ Radeon HD 3650

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die Würmer sind zwar niedlich, es geht aber doch recht derbe zu.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Steam-Verkaufsfassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00



Wegen Problemen mit der Steam-Cloud gingen während der Testzeit Spielstände verloren. Abstürze oder Bugs traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gewohnt unterhaltsamer Mehrspielermodus
- ➕ Zerstörbare Objekte und dynamisches Wasser ermöglichen noch kreativere Vernichtungs-Strategien
- ➕ Witziger Sprecher mit britischem Akzent im Kampagnen-Modus
- ➖ Spielmodi unterscheiden sich kaum
- ➖ Einzelspielermodus ist zu eintönig
- ➖ Nur vier Landschaftstypen

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

Der Einkaufsführer

Wir präsentieren Ihnen an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!



Wir räumen auf: Der neue, entschlackte Einkaufsführer

In vielen internen Diskussionsrunden hat sich die Redaktion die einzelnen Genre-Hitlisten zur Brust genommen und die aufgezählten Spiele auf ihre aktuelle Relevanz überprüft. Dabei fielen einige Empfehlungen durchs Raster und flogen aus dem Einkaufsführer. Die Gründe dafür sind vielfältig: Bei den einen sind es veraltete Technik oder Spielmechaniken (**Tomb Raider: Legend**, **Rainbow Six: Vegas**), bei den anderen die fehlende Aktivität im Mehrspielermodus (**Ruse**, **Runes of Magic**) und wieder andere Spiele wurden mittlerweile von besseren ähnlichen Genre-Vertretern abgelöst (**Geheimakte Tunguska**, **Two Worlds 2**). Mit dieser Umbaumaßnahme sorgen wir dafür, dass wir Ihnen mit dem Einkaufsführer auch künftig nur die besten und weiterhin relevanten Spiele eines Genres empfehlen.



ENTSCHEIDUNG VERTAGT

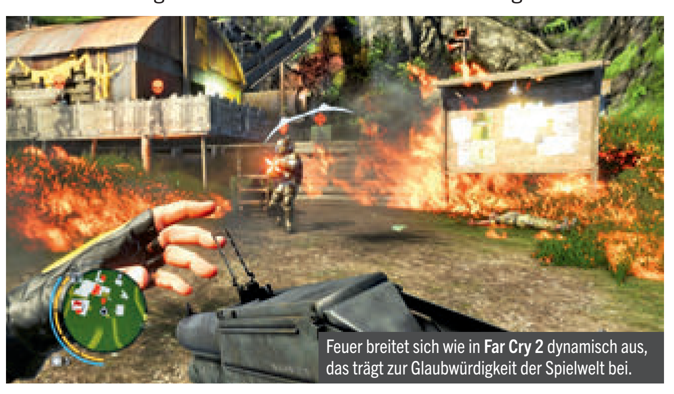
Far Cry 3

Empfehlen wir den Tropen-Shooter jedem PC-Interessierten zum Kauf oder muss **Far Cry 3** auf einen Eintrag im Einkaufsführer verzichten?

Die Pro-Argumente
Die Grafik ist hübsch, die KI solide und die frei begehbare Spielwelt riesig. Außerdem überzeugen Waffengefühl, Hauptmissionen und Upgrade-System. Fesselnde Ego-Zwischensequenzen erzählen die Geschichte, in deren Verlauf ausgefallene Charakterköpfe auftreten. Prima: Anders als in Teil 2 lässt sich die von vielen Gegnern und Tieren bevölkerte Spielwelt schrittweise erobern und die Reisezeiten sind angenehm kurz.

Die Contra-Argumente
Neben der Linearität der Geschichte nervt das aufgesetzte Crafting-System, das den Spieler dazu drängt, vom Aussterben bedrohte Tierarten zu jagen und Blümchen zu pflücken. Dazu kommen öde Nebenaufgaben, geklonte NPC-Figuren und der durch das Crafting niedrige Schwierigkeitsgrad.

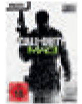
Das Ergebnis
Die Redaktion ist sich einig: Ohne einen ausführlichen Mehrspielertest verbietet sich eine vorzeitige Diskussion um die EKF-Aufnahme von **Far Cry 3**. Die Abstimmung holen wir daher in der nächsten Ausgabe nach.



Feuer breitet sich wie in **Far Cry 2** dynamisch aus, das trägt zur Glaubwürdigkeit der Spielwelt bei.

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.



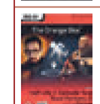
Battlefield 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Hervorragend ausbalancierte Mehrspielergefechte auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Dank neuer Spielmodi und des hervorragenden Waffengefühls ist der dritte Teil online enorm schnell und mitreißend. Die Strike-Pakete sind ein prima Ersatz für die Killstreaks, der neue Spec-Ops-Modus sorgt für viel Freude.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	90



Left 4 Dead 2
Getestet in Ausgabe: 01/10
Als einer von vier Überlebenden einer Virus-Epidemie stellen Sie sich schier endlosen Untoten-Horden – und das auf Wunsch auch kooperativ. Oder Sie trachten als mächtiger Boss-Zombie den Nicht-Infizierten nach dem Leben. Adrenalin pur!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	84

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.



Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	93



Borderlands 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das knallbunte Ballerfest auf dem abgedrehten Planeten Pandora unterhält mit bergeweise coolen Waffen, abwechslungsreichen Nebenquests und einem schrägen Sinn für Humor. Auch im Koop-Modus ein Knüller!

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	86



Call of Duty: Modern Warfare 3
Getestet in Ausgabe: 12/11
Adrenalin pur in einer kurzen, aber umso intensiveren Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Tipp: Spielen Sie unbedingt die ebenso packenden Vorgänger!

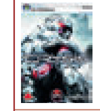
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Activision
Wertung:	91

Call of Duty: Modern Warfare 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen mit einigen moralisch fragwürdigen Szenen

Publisher:	Activision
Wertung:	92

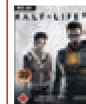
Call of Duty: Modern Warfare — Getestet in Ausgabe: 01/08
Für seine Zeit revolutionärer Militär-Shooter, der auch heute noch mitreißt

Publisher:	Activision
Wertung:	92



Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	94



Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Schon wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

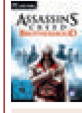
Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Unser Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht PC-Games-Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC Games Editors' Choice Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

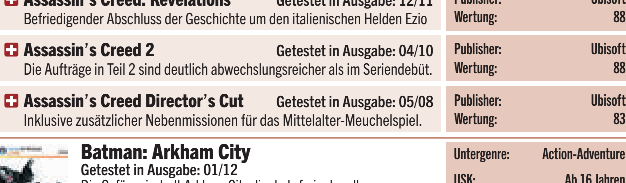
Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Das Alter des Spiels ist egal.



Assassin's Creed: Brotherhood
Getestet in Ausgabe: 04/11
In Teil 3 der Reihe meuchelt Held Ezio im Rom der Renaissance und baut eine eigene Assassinengilde auf, deren Verwaltung die spektakulären Kämpfe gut ergänzt. Die riesige Spielwelt bietet zahllose Aufträge und Nebenbeschäftigungen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Assassin's Creed: Revelations — Getestet in Ausgabe: 12/11
Befriedigender Abschluss der Geschichte um den italienischen Helden Ezio

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed 2 — Getestet in Ausgabe: 04/10
Die Aufträge in Teil 2 sind deutlich abwechslungsreicher als im Seriendebüt.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	88

Assassin's Creed Director's Cut — Getestet in Ausgabe: 05/08
Inklusive zusätzlicher Nebenmissionen für das Mittelalter-Meuchelspiel.

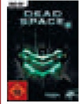
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	83

Batman: Arkham City
Getestet in Ausgabe: 01/12
Die Gefängnisstadt Arkham City dient als frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen Superschurken. Der Mix aus Kämpfen, Schleichen und Rätseln ist prima spielbar und genial inszeniert. Tipp: Spielen Sie erst den Vorgänger **Arkham Asylum.**

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Warner Bros. Interactive
Wertung:	92

Batman: Arkham Asylum — Getestet in Ausgabe: 11/09
Bis zur Veröffentlichung des Nachfolgers das beste Superheldenspiel

Publisher:	Eidos
Wertung:	90

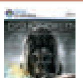


Dead Space 2
Getestet in Ausgabe: 03/11
Isaac ist wieder da: Noch blutiger und schockierender als im Vorgänger kämpft der nun auch mit einer Stimme ausgestattete Techniker auf einer Weltraumstation gegen widerliche Außerirdische. Action satt, auch im ordentlichen Koop-Modus!

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

Dead Space — Getestet auf: PCGames.de
Dichte Gruselatmosphäre und brutale Kämpfe gibt es auch im Vorgänger.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Dishonored: Die Maske des Zorns
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als Meuchelmörder erkunden Sie die fremdartige Steampunk-Stadt Dunwall, zum Leben erweckt durch einen einzigartigen Grafikstil. Dazu gibt es grandiose Bewegungsfreiheiten, spannende Schleicheinlagen und packende Schwertkämpfe.

Untergenre:	First-Person-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Bethesda
Wertung:	91



Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind seine wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	92



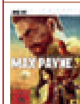
GTA 4: Episodes from Liberty City — Getestet in Ausgabe: 05/10
Zwei brillante Add-ons in einer Box, die auch ohne Hauptspiel funktionieren

Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	90



Hitman: Absolution
Getestet in Ausgabe: 11/12
Als glatzköpfiger Auftragskiller stehen Ihnen in den weiträumigen Levels zahlreiche Wege offen, die zu beseitigenden Zielpersonen aus dem Weg zu räumen. Dank Spitzenatmosphäre und innovativem Contracts-Modus der beste Teil der Reihe!

Untergenre:	Stealth-Action
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	88



Max Payne 3
Getestet in Ausgabe: 07/12
Auch im südamerikanischen Exil macht der Ex-Cop bösen Buben per Bullet-Time die Hölle heiß. Dank knackiger Schießereien und Zwischensequenzen in gewohnter Rockstar-Qualität fühlen Sie sich wie in einem Tarantino-Film.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Rockstar Games
Wertung:	89

Max Payne 2 — Getestet in Ausgabe: 12/03
Legendäre Zeitlupenballereien mit Graphic-Novel-Story im Noir-Stil.

Publisher:	2K Games
Wertung:	90

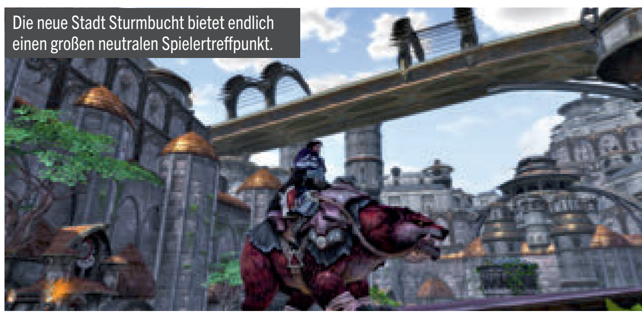
Orcs Must Die! 2 Complete Pack

Die spaßige Koop-Metzelorgie gibt es seit Anfang November als Komplettpaket mit allen DLCs. Neben dem Hauptspiel (Wertung in Ausgabe 09/12: 84) erhalten Sie damit auch die Download-Pakete **Fire and Water Booster Pack**, **Family Ties Booster Pack** und **Are We There Yeti?**. Diese ergänzen das Spiel um insgesamt neun Levels, ebenso viele Waffen und Fallen sowie sechs frische Feindtypen. Wie im Hauptspiel sind die Karten aber stark auf den Koop-Modus für zwei Spieler zugeschnitten. Dafür stimmt der Preis: Waren die einzelnen DLCs mit jeweils fünf Euro noch überteuert, bietet das **Complete Pack** für circa 23 Euro ein deutlich besseres Preis-Leistungs-Verhältnis. Wer die spaßige Mixtur aus Tower Defense, Fallenbau und Third-Person-Action bislang noch nicht ausprobiert hat, sollte jetzt unbedingt zuschlagen. Das **Complete Pack** steht exklusiv bei Steam (www.steampowered.com) zum Download-Kauf bereit. Ob wie beim Vorgänger eine verpackte Version folgt, ist ungewiss.

Die DLCs ergänzen das Spiel unter anderem um Eiskarten und blutrünstige Yetis.



Rift: Storm Legion

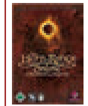


Die neue Stadt Sturmbucht bietet endlich einen großen neutralen Spielertreffpunkt.

Mit dem Add-on erweitert Entwickler Trion Worlds die **Rift**-Welt um zwei neue Kontinente. Auf denen gilt es, allerhand frische Quests zu erfüllen und Dungeons leerzuräumen, um den eigenen Charakter auf die neue Maximalstufe 60 hochzuhieven. Die Aufgaben orientieren sich stark am MMORPG-Standard, Höhepunkte sind selten. Gerade die neuen Massaker-Missionen fallen strunzlangweilig aus, geht es hier doch nur darum, eine bestimmte Menge von Monstern zu erschlagen. Besser gefallen uns da schon die käuflich zu erwerbenden Dimensionen. Das sind instanzierte Gebiete wie eine Taverne, in denen sich Spieler oder Gilden häuslich einrichten. Für Vielspieler am interessantesten sind die neuen Raids, die Spielergruppen mit Bossgegnern konfrontieren, welche im Kampf jeweils spezielle Taktiken einsetzen. Damit bietet **Storm Legion** genug Inhalte für dutzende weitere Spielstunden, ist für **Rift**-Veteranen, die sich in der Online-Welt zu langweilen beginnen, aber kein Pflichtkauf. Die Erweiterung kostet knapp 25 Euro.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOGs. Wer in unsere Bestenliste will, muss zusätzlich gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.



Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Welt in seiner schönsten Form erleben und das sogar umsonst. Das Free2Play-Spiel glänzt mit riesigem Spielumfang, nicht zuletzt durch tolle Erweiterungen wie **Die Minen von Moria** und zuletzt **Reiter von Rohan**. Mehr Mittelerde geht nicht!

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88



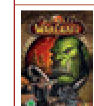
Guild Wars 2
Getestet in Ausgabe: 10/12
Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: **Guild Wars 2** beeindruckt mit starker Technik, innovativen Kampf- und Quest-Mechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende, charakterbezogene Geschichte gibt es obendrauf.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Ncsoft
Wertung:	88



Rift
Getestet in Ausgabe: 04/11
Bewährte MMORPG-Inhalte statt großer Innovation: **Rift** bietet einen sehr guten Mix aus PvE- und PvP-Inhalten, kombiniert mit einem gut funktionierenden Public-Quest-System. Dazu dürfen Sie sich in einem flexiblen Talentsystem austoben.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Trion Worlds
Wertung:	88



World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard
Wertung:	94

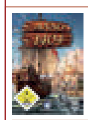


Star Wars: The Old Republic
Getestet in Ausgabe: 01/12
Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte **Star Wars**-Fans und Genre-Neueinsteiger. Mitreißende Zwischensequenzen und eine professionelle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen.



Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	91

Anno 2070 — Getestet in Ausgabe: 12/11
Der exzellente Nachfolger spielt in einem futuristischen Szenario.

Publisher:	Ubisoft
Wertung:	89

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



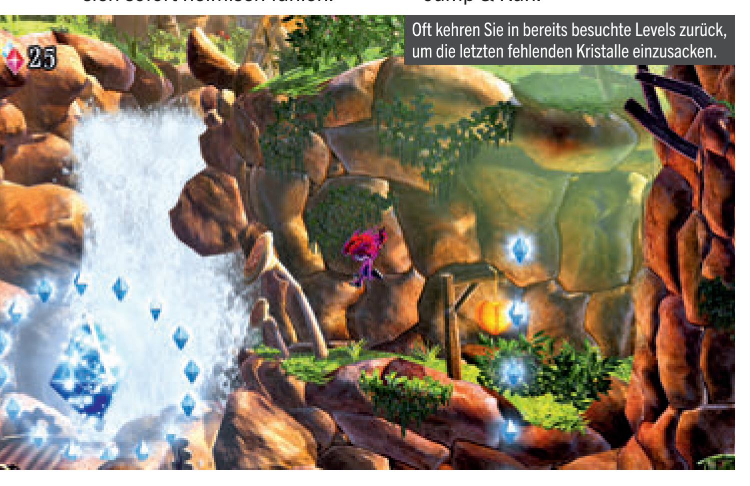
ABGELEHNT
Giana Sisters: Twisted Dreams

Schafft das Hüpfspiel aus deutschen Landen den Sprung in unsere Special-Interest-Hitliste?

Die Pro-Argumente
Twisted Dreams ist ein gelungenes Remake des Ur-**Giana Sisters** und bewahrt sich den Geist des Originals, ohne auf Neuerungen zu verzichten. Ganz vorn dabei: Der kreative und wunderschön anzusehende Wechsel zwischen den beiden Dimensionen, wobei sogar die beiden Varianten des famosen Soundtrack fließend ineinander übergehen. Dank vieler versteckter Extras und mehrerer Schwierigkeitsgrade ist der Wiederspielwert hoch. Das Leveldesign fällt ebenso einfallsreich wie fordernd aus, sodass Jump&Run-Kenner sich sofort heimisch fühlen.

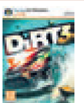
Die Contra-Argumente
Bei der Balance des neuen **Giana Sisters** ist einiges schief gegangen: Stellenweise steigt der Schwierigkeitsgrad sprunghaft an und das Spiel verzeiht keine Fehler, etwa wenn Sie nicht pixelgenau von einer Kante abgesprungen sind. Zudem sind einige Speicherpunkte unglücklich platziert. Darüber hinaus fehlt eine Hintergrundgeschichte, welche die Levels verbindet. Außerdem fragen wir uns, warum die Entwickler auf den sich anbietenden Koop-Modus verzichtet haben.

Das Ergebnis
Zwei Ja-Stimmen standen fünf Nein-Stimmen und einer Enthaltung gegenüber: Damit gibt es keinen Editor's-Choice-Award für das Jump & Run.


Oft kehren Sie in bereits besuchte Levels zurück, um die letzten fehlenden Kristalle einzusacken.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.



Dirt 3
Getestet in Ausgabe: 06/11
Eine große Wagenauswahl und der Geschicklichkeit erfordernde Gymkhana-Modus sorgen für lang anhaltendes Rennvergnügen. Das Fahrverhalten der Boliden ist zwar anspruchsvoll, doch auch Einsteiger kommen mit diesem schicken Rallye-Spiel zurecht.

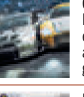
Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	88

+ Colin McRae: Dirt 2 — Getestet in Ausgabe: 13/09
Arcadelastiges Rennvergnügen, mit dem auch Anfänger glücklich werden

Publisher:	Codemasters
Wertung:	87

F1 2012
Getestet in Ausgabe: 10/12
Eine Offenbarung für Formel-1-Fanatiker, trotz arcadelastiger Fahrphysik: **F1 2012** punktet mit großartiger Grafik, exzellentem Motorensound und realistischem Wetterwechsel. Aufgrund der offiziellen Daten der Saison 2012 ein Pflichtkauf für Fans!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	87



Need for Speed: Shift 2 Unleashed
Getestet in Ausgabe: 04/11
Mit der Helmkamera von **Shift 2 Unleashed** fühlen Sie sich wie ein echter Rennfahrer, der bei jeder Kurve den Fliehkräften ausgesetzt ist. Das realistische Fahrverhalten der detailliert gestalteten Boliden sorgt für ein intensives Rennerlebnis.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88



Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karriere-Modus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Codemasters
Wertung:	86

Special Interest

Diese Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Spiele, die sich in kein Genre pressen lassen, die Redaktion verzaubert: von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten. Genau diese Spaßmacher finden Sie hier.



Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – wunderbarer Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Number None
Wertung:	88

Limbo
Getestet in Ausgabe: 09/11
Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem Sie einen Jungen durch eine stockfinstere Welt steuern. Der künstlerische Anspruch wird von dem hervorragenden Sounddesign unterstrichen; spielerisch punktet **Limbo** mit pfiffigen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

Untergenre:	Jump & Run/Puzzlespiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Playdead
Wertung:	90



Minecraft
Getestet in Ausgabe: 01/12
In riesigen, zufällig generierten Pixelwelten sind Ihnen nur durch Ihre eigene Fantasie Grenzen gesetzt: Sie bauen Rohstoffe in Klötzchenform ab, stellen Werkzeuge her und verleihen Ihrer eigenen Kreativität in Form von Bauwerken Ausdruck!

Untergenre:	Sandbox-Aufbauspiel
USK:	Nicht geprüft
Publisher:	Mojang
Wertung:	--



Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Popcap Games
Wertung:	90

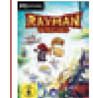


Portal 2
Getestet in Ausgabe: 05/11
Ein zweites Mal knobeln Sie sich mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und „schießen" sich selbst Ein- und Ausgänge. Ein erfrischender Sinn für Humor, das clevere Rätseldesign und der unterhaltsame Koop-Modus begeistern.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	95

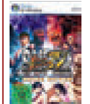
+ Portal — Getestet in Ausgabe: 11/07
Der ultrakurze Teil 1 ist auch heute noch ein spritziges Rätselvergnügen.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	89



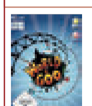
Rayman Origins
Getestet in Ausgabe: 04/12
Brillantes 2D-Hüpfspiel alter Schule, filmreif animiert in fantastischer Zeichentrick-Grafik. Die hervorragend designten Levels wimmeln von großartigen Ideen und spielen sich wunderbar spritzig. Launiger Koop-Modus für vier Spieler inklusive!

Untergenre:	Jump & Run
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	87



Super Street Fighter 4 Arcade Edition
Getestet in Ausgabe: 08/11
Die **Arcade Edition** erweitert das Ursprungsspiel um Mehrspielermodi und 14 neue Kämpfer. Das hervorragende Kampfsystem und die enorme Langzeitmotivation machen den Titel zum derzeit besten PC-Prügelspiel.

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Capcom
Wertung:	92



World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Hier bilden Sie mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Faktoren wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

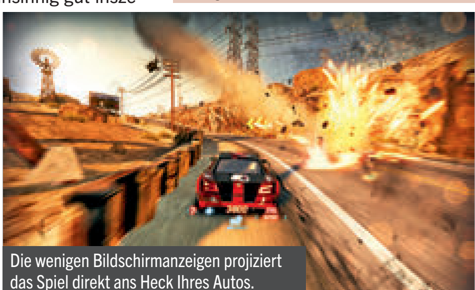
Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	RTL Games
Wertung:	90

Peter empfiehlt



Split/Second: Velocity
Getestet in Ausgabe: 06/10
Ein Rennspiel wie aus der Feder von Hollywood-Regisseur Michael Bay, das ist **Split/Second: Velocity**. Mit fiktiven Karren sausen Sie über prächtig anzusehende Kurse und setzen der Konkurrenz mit sogenannten Powerplays zu: ferngezündeten Sprengladungen, die Flugzeughangars in die Luft jagen oder Brücken zum Einsturz bringen. Das ist wahnsinnig gut inszeniert und macht im Zusammenspiel mit dem eingängigen Arcade-Fahrmodell viel Spaß. Eine Reihe von Spielmodi sorgt auch dann noch für Abwechslung, wenn Sie sich an den in den Himmel steigenden Flammenwolken satt gesehen haben. Unter anderem folgen Sie einem Lkw, der explosive Fässer abwirft, oder Sie weichen dem Beschuss durch einen Kampfhelikopter aus. Und das alles, während um Sie herum die aggressiven KI-Fahrer um einen Platz auf dem Podium buhlen. Alternativ sprengen Sie im Mehrspielermodus bis zu sieben menschlichen Gegnern den Asphalt unter den Reifen weg – ein unterhaltsamer Zeitvertreib!

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Disney Interactive
Wertung:	86


Die wenigen Bildschirmanzeigen projiziert das Spiel direkt ans Heck Ihres Autos.



Stefan empfiehlt

Landwirtschafts-Simulator 2013
Getestet auf www.pcgames.de

Die beliebte Simulator-Reihe bringt in der aktuellen Version viele Neuerungen mit. Mit 26 lizenzierten Herstellern und über 100 hübsch detaillierten Modellen ist der Fuhr- und Gerätepark so groß wie noch nie. Der Wirtschaftsteil gestaltet sich anspruchsvoller als in den vorigen Teilen. Neues Ackerland muss erst gekauft werden, außerdem können die Feldfrüchte verfaulen, zeitliches Management gewinnt daher an Bedeutung im Spiel. Neben dem klassischen Ackerbau hat auch die Viehzucht mehr Gewicht im **LWS 2013** bekommen. Kühe, Schafe und Hühner sorgen für zusätzliches Einkommen auf Ihrem Hofgut. Technik, Benutzeroberfläche und Fahrphysik sind aber nach wie vor Schwachpunkte beim **Landwirtschafts-Simulator**. In diesen Punkten wäre es langsam mal an der Zeit, für eine deutliche Verbesserung zu sorgen. Die Mod-Einbindung ist seitens der Community ein wichtiges Feature für die **Landwirtschafts-Simulator**-Reihe. Vom Hauptmenü des Spiels aus gelangen Sie bequem zur Download-Seite für zusätzliche Inhalte, die schon kurz nach Release des **LWS 2013** förmlich aus dem Boden sprießen wie der Raps auf dem Feld.

Untergenre:	Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Astragon
Wertung:	68



Mit dicken Traktoren die Felder bestellen; der **LWS 2013** hat einen entsprechend großen Fuhrpark im Programm.

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls. Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel, diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 5
Getestet in Ausgabe: 10/10
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	88

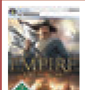
Civilization 5: Gods and Kings Getestet in Ausgabe: 07/12
Die Add-on-Inhalte werten das Hauptspiel sinnvoll auf und runden es ab.

Publisher:	2K Games
Wertung:	89



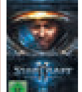
Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	90



Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Sega
Wertung:	90



Starcraft 2: Wings of Liberty
Getestet in Ausgabe: 09/10
Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen das erste Kapitel der **Starcraft 2**-Trilogie zu einer mitreißenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90/92 (Mehrspieler)

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) wieder aus.

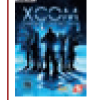
Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warcraft 3: The Frozen Throne Getestet in Ausgabe: 08/03
Die Add-on-Kampagne übertrumpft sogar noch das tolle Hauptspiel.

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	THQ
Wertung:	91



XCOM: Enemy Unknown
Getestet in Ausgabe: 11/12
Das aktuell beste Taktikspiel spricht sowohl Fans der Serie als auch Neueinsteiger mit spannenden Rundenkämpfen gegen eine beängstigende Alien-Übermacht an. In Verbindung mit dem komplexen Basis-Management eine süchtig machende Mischung!

Untergenre:	Runden-Taktik
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	92

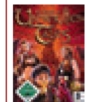
Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!



Harveys Neue Augen
Getestet in Ausgabe: 09/11
Schwarzhumorige Dialoge, groteske Charaktere, herrlich hirnrissige Rätsel: Der Nachfolger des sehr guten **Edna bricht aus** legt in allen Belangen noch eine Schippe drauf. Ein herausragendes Beispiel für kreatives Spieldesign und wunderschöne 2D-Optik.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Rondomedia
Wertung:	85



The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Die Story-Qualität lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	HMH Interactive
Wertung:	85



The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

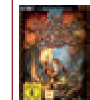
Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	88

Monkey Island 2 Special Edition Getestet in Ausgabe: 08/10
Tolles HD-Remake des urkomischen Originals von 1991.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	86

The Secret of Monkey Island SE Getestet in Ausgabe: 09/09
Grafisch starke Neuauflage des Serienauftakts mit Steuerungsschwächen.

Publisher:	Lucas Arts
Wertung:	83



The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Publisher:	Deep Silver
Wertung:	85

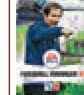
Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sportfreak gespielt haben müssen, und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.



FIFA 13
Getestet in Ausgabe: 10/12
Die volle Ladung Fußball gibt es nur hier: Hunderte Lizenzen von Vereinen und Spielern, eine grandiose Stadionatmosphäre sowie ein flottes Spielgefühl irgendwo zwischen Simulation und Arcade-Kick zeichnen das Fußballspiel aus.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



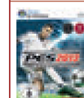
Fußball Manager 12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Als Trainer und Manager in Personalunion kümmern Sie sich um alle sportlichen und finanziellen Belange Ihres Fußballvereins. Die ungeheure Spieltiefe und Verbesserungen wie der überarbeitete 3D-Modus sorgen für unschlagbaren Langzeitspaß.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90



NBA 2K12
Getestet in Ausgabe: 11/11
Dank der grandiosen Atmosphäre dieser Basketball-Simulation fühlen Sie sich während der realistischen Partien, als säßen Sie selbst im Stadion. Im Karrieremodus erobern Sie mit Ihrem Spieler die NBA oder werfen Körbe in der Rolle von Altstars.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	2K Games
Wertung:	90



PES 2013: Pro Evolution Soccer
Getestet in Ausgabe: 10/12
Ein sehr flüssiges Spielerlebnis, authentische Ballphysik und eine eingängige Steuerung ergeben die bislang realistischste Simulation des weltweit beliebtesten Mannschaftssports. Dafür gibt es Defizite bei der Präsentation und den Originallizenzen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ab 0 Jahren
Publisher:	Konami
Wertung:	90



ABGELEHNT
Fußball Manager 13

Letzte Ausgabe verschoben wir die Abstimmung über die Aufnahme des EA-Managerspiels in die Sportliste aufgrund der Fehler in der Testversion. Jetzt folgt das finale Urteil.

Die Pro-Argumente
Bright Future erweitert die Serie um einige nützliche neue Aspekte wie Team-Dynamik, Kaderplanung und dynamische Ligenentwicklung. Darüber hinaus gibt es wie gewohnt ein dickes Lizenzpaket mit den aktuellen Saisondaten zahlreicher Länder. Im Vergleich zum Vorgänger läuft das Spiel zudem deutlich flüssiger und die Ladezeiten fallen kürzer aus.

Die Pro-Argumente
Viele technische Probleme und Bugs strapazieren die Nerven der Spieler. Außerdem verlaufen die 3D-Spielzüge unrealistischer als im Vorgänger. Für manche Einzelspieler-Features ist zudem eine permanente Onlineverbindung nötig.

Das Ergebnis
Kein Redakteur stimmte für eine Aufnahme in den Einkaufsführer, wir empfehlen Interessierten weiter den **Fußball Manager 12**.



EDITORS' CHOICE
AWARD 88
play3 GOLD 88 Ausgabe 12/2012
SPIELSPASS 88
Computer Spiele
Wertung: 1,75
GR
PSN-TIPP PS3M
KAUF-TIPP PS3M
PS3 SPIEL DES MONATS PS3M
LIVE TIPP 360
SPIEL DES MONATS 360
KAUF TIPP 360
HITMAN™
ABSOLUTION
100% UNCUT
PC DVD ROM
PS3 PlayStation 3
XBOX 360
XBOX LIVE
Io-Interactive
SQUARE ENIX

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.



Deus Ex: Human Revolution
Getestet in Ausgabe: 09/11
Angesiedelt in einer faszinierenden Cyberpunk-Welt am Rande eines gesellschaftlichen Umbruchs, bietet **Deus Ex** mannigfaltige Lösungsmöglichkeiten für jeden Spielertyp und daraus erwachsende Konsequenzen. Die Mischung aus Ego-Shooter und Rollenspiel fesselt den Spieler dabei ebenso wie die ausgezeichnete Atmosphäre. Da stört auch die veraltete Technik kaum.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Square Enix
Wertung:	86

Diablo 3
Getestet in Ausgabe: 06/12
Ungemein motivierendes und abwechslungsreiches Schlachtfest mit Spitzendesign und tollen Klassen. Im Koop-Modus und den höheren Schwierigkeitsgraden ist lang anhaltender Spaß garantiert, erst recht nachdem Blizzard erste Probleme im Infernomodus mit kostenlosen Updates behoben hat. Solo- und LAN-Spieler ärgern sich aber weiterhin über den fehlenden Offline- und Netzwerk-Modus.

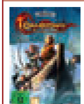
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	91

+ Diablo 2: Lord of Destruction — Getestet in Ausgabe: 08/01
Der ergraute Vorgänger inklusive Add-on ist auch heute noch gut spielbar – ganz ohne Online-Zwang!

Publisher:	Blizzard Entertainment
Wertung:	90

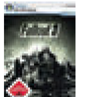
Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, atmosphärische Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Dank ausgefuchster Charakterentwicklung und spannender Gruppendynamik mit interessanten NPC-Figuren lohnt sich auch ein zweiter oder dritter Durchgang. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	91



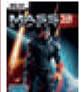
Drakensang: Am Fluss der Zeit
Getestet in Ausgabe: 02/10
In einer wunderschön gestalteten Mittelalterwelt auf Basis der deutschen Pen&Paper-Vorlage **Das Schwarze Auge** erleben Sie gut erzählte Rollenspielabenteuer mit liebevoll gezeichneten Charakteren. Die abwechslungsreichen Kämpfe sind taktisch, die Atmosphäre ist dank erstklassiger Vollvertonung grandios.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Publisher:	Dtp Entertainment
Wertung:	87



Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert, dabei aber stets taktisch bleibt. Dank einer engagierten Fan-Gemeinde stehen unzählige Grafik- und Inhalts-Modifikationen zum Download bereit. Unser Tipp: Kaufen Sie sich gleich die **Game of the Year Edition** mit allen DLCs! Obacht: Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Publisher:	Ubisoft
Wertung:	90



Mass Effect 3
Getestet in Ausgabe: 04/12
Das Finale von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie bietet massig Action, brillante Charaktere und eine düstere Story voll moralischer Entscheidungen. Dank des kostenlosen Extended-Cut-Updates schließt Teil 3 die Saga befriedend ab. Tipp: Spielen Sie unbedingt vorher die beiden grandiosen Vorgänger und übernehmen Sie Ihren Spielstand samt Held!

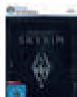
Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	90

+ Mass Effect 2 — Getestet in Ausgabe: 02/10
Actionreiche Fortsetzung der spannenden Science-Fiction-Geschichte mit weniger RPG-Elementen als im Erstling.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	88

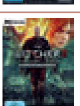
+ Mass Effect — Getestet in Ausgabe: 08/08
Teil 1 entspricht am ehesten der Vorstellung eines klassischen Rollenspiels mit Inventar und Charakterentwicklung.

Publisher:	Electronic Arts
Wertung:	85



The Elder Scrolls 5: Skyrim
Getestet in Ausgabe: 12/11
Das nordische Heldenepos lässt Ihnen alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasy-Welt. Genial umgesetzte Drachenkämpfe begeistern ebenso wie der gewaltige Umfang von 200 Stunden; nur die Steuerung hat kleine Macken. Die lassen sich aber mit den zahllosen Gratis-Mods enthusiastischer Hobby-Entwickler beseitigen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Bethesda Softworks
Wertung:	91



The Witcher 2: AoK – Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 06/12
Als Hexer Geralt erleben Sie eine erwachsene Geschichte um Politik, Gewalt und Sex, verpackt in spannende Quests. Die teils ungenaue Steuerung ist angesichts der mitreißenden Inszenierung und starken Charaktere schnell vergessen, die Grafik ist ein Augenschmaus. Tipp: Importieren Sie Ihren Spielstand aus dem Vorgänger!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Publisher:	Namco Bandai
Wertung:	89

+ The Witcher: Enhanced Edition — Getestet in Ausgabe: 10/08
Düsteres Fantasy-Epos mit vielen kniffligen moralischen Entscheidungen.

Publisher:	Atari
Wertung:	87

Divinity Anthology

Für den Kaufpreis von rund 30 Euro packt Anbieter Eurovideo alle drei Spiele der durchweg guten, aber nie herausragenden **Divinity**-Rollenspielserie in eine Box. Neben den vorsintflutlichen 2D-Vertretern **Divine Divinity** (PCG-Wertung: 73 Punkte) und **Beyond Divinity** (74 Punkte) von 2002 und 2004 enthält das Paket zudem das deutlich modernere **Divinity 2: Ego Draconis** (80) samt Add-on **Flames of Vengeance** (81). Dazu gibt es zwei CDs mit dem stimmungsvollen Original-Soundtrack, satte vier Poster, eine Reihe von Aufklebern und ein 144 Seiten starkes Entwicklertagebuch mit Konzeptzeichnungen. Als Bonbon bekommen Sie einen Code für exklusive DLC-Inhalte zu den beiden nächsten Spielen der Serienschöpfer Larian Studios. Dabei handelt es sich um den Strategie-Rollenspiel-Mix **Dragon Commander** und das rundenbasierte Rollenspiel **Original Sin**, die beide erst 2013 erscheinen. Worum es sich bei dem DLC genau handelt, ist noch unbekannt. Insgesamt bietet die Sammeledition sehr viel Umfang zu einem



Die vielen Inhalte der **Anthology**-Edition stecken in einem schönen Pappschuber.

attraktiven Preis. Das Alter der enthaltenen Spiele wird durch die vielen Extra-Inhalte ausgeglichen. Wir vermissen allerdings die Statue und bedruckte Karte aus der Collector's Edition von **Divinity 2**. Vorbildlich: Alle Spiele kommen ohne Online-Kopierschutz und Aktivierung übers Internet aus. Jedoch liegt dem Paket ein optionaler Steam-Code bei, mit dem Sie die Spiele alternativ als Download über Valves Online-Vertriebsplattform unter www.steampowered.com beziehen.

Vor 10 Jahren

November 2002

Von: Stefan Weiß

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Ausgaben

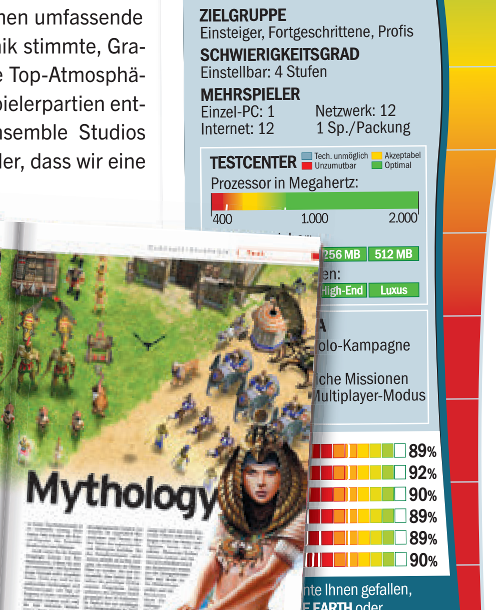
▶ Der Spiele-Herbst vor zehn Jahren brachte jede Menge hochkarätige Titel zum Testen mit sich. Vor allem Strategen bekamen mit **Age of Mythology** ein wahres Meisterstück aufgetischt.



Leckere Götterspeise!

Age of Mythology

Nach dem Erfolg von **Age of Empires 2** wagte sich Entwickler Ensemble Studios an ein neues Setting. Im komplett in 3D erschaffenen Strategie-Epos konnten Sie Griechen, Wikinger und Ägypter durch eine 32 Missionen umfassende Kampagne steuern. Die Technik stimmte, Grafik und Sound sorgten für eine Top-Atmosphäre. Auch die eigens für Mehrspielerpartien entwickelte Internetplattform Ensemble Studios Online überzeugte. Kein Wunder, dass wir eine Traumwertung vergaben.



TESTURTEIL
AGE OF MYTHOLOGY
92

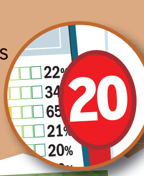
ENTWICKLER Ensemble Studios	**ANBIETER** Microsoft
PREIS Ca. € 50,-	**TERMIN** 14.11.2002
USK Ab 12 Jahren	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 4 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 12, Internet: 12, 1 Sp./Packung
TESTCENTER Tech. unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal
Prozessor in Megahertz: 400, 1.000, 2.000
256 MB, 512 MB
...en:
High-End, Luxus
...olo-Kampagne
...che Missionen
...Multiplayer-Modus
89%
92%
90%
89%
89%
90%
...nte Ihnen gefallen, ...E EARTH oder ...chten.

Gurke des Monats

Dawn of Empire

Wie ein Strategiespiel NICHT sein sollte, das zeigte Entwickler Dartmoor Softworks. Das grafisch veraltete und völlig unspielbare **Dawn of Empire** sorgte beim Test nur für Frust.





Dawn of Empire

TESTURTEIL DAWN OF EMPIRE

Agentin mit Charme und Banane!

No One Lives Forever (NOLF) 2

Gute Spiele kommen ohne einen Hype aus, wie Geheimagentin Cate Archer in ihrem zweiten Shooter-Abenteuer zeigte. Entwickler Monolith sprühte förmlich vor witzigen Ideen. **NOLF 2** bot das knallbunte Flair der 60er-Jahre und ein ungewöhnliches Agentenabenteuer. Eine Verfolgungsjagd auf einem Dreirad, ein Kampf in einem Haus, das von einem Tornado durch die Lüfte gewirbelt wird, Agenten-Gadgets wie Bananen, Bärenfallen oder Lachgas – einfach große Klasse. Dazu gab es kernige Shooter-Gefechte, Schleichpassagen und Dialoge, die einen oft schmunzeln ließen. Für uns bleibt **NOLF 2** bis heute unvergesslich!



TESTURTEIL
NO ONE LIVES FOREVER 2
90

ENTWICKLER Monolith	**ANBIETER** Vivendi Universal
PREIS	**TERMIN** Erhältlich
	SPRACHE Deutsch

...chrittene, Profis
...GRAD
...ufen
Netzwerk: 4, 1 Sp./Packung
Tech. unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal
...gahertz: ...000, 2.000
256 MB, 512 MB
...ssen:
High-End, Luxus
...RA
...eicher Spielablauf
+ Spannende Schleichmissionen
+ Witzige Zwischensequenzen
− Grafik unspektakulär
GRAFIK

Vulkanausbruch mit Folgen

Torhüter Oliver Kahn klagt gegen EA!

Da staunte Hersteller Electronic Arts sicher nicht schlecht, als Deutschlands Nationalheld und Torhüter Oliver Kahn wegen Verletzung seiner Persönlichkeitsrechte klagte. Denn in **FIFA 2002** war Kahn mit Namen und optisch eindeutig erkennbar enthalten. Logisch, hatte EA doch für die FIFA-Lizenzrechte bezahlt. Das reichte Kahn aber nicht. Er gewann den Prozess und **FIFA 2002** musste aus dem Handel genommen werden. Doch zu diesem Zeitpunkt war schon **FIFA 2003** erhältlich, allerdings ohne Kahn im deutschen Nationalkader.



DAS VIRTUELLE EBENBILD Moderne Grafikkarten machen es möglich: In FIFA 2003 ist Kahn extrem gut wiederzuerkennen.

Foto: ASA Fotoagentur

FIFA 2001, FIFA 2002, FIFA 2003, FIFA 2004 - wirklich? Nationalheld **Oliver Kahn fährt schwere Geschütze auf: Er will die FIFA-Reihe stoppen.**

zwischen den Spielern und der FIFPro geschlossenen Verträgen ab. Die Verwendung des Namens Oliver Kahn wird von diesen Verträgen normalerweise gedeckt sein, sofern diese nicht zu Werbezwecken geschieht. Probleme könnte es deshalb vielleicht mit dem Werbespot zu **FIFA 2002** geben, in dem K... zu sehen ist –



Mund zu voll genommen!

Robin Hood: Die Legende von Sherwood

So kann's gehen: Auf einer Anzeigenseite zum Taktik-Spiel **Robin Hood** verulkte Hersteller Wanadoo die **Commandos**-Konkurrenz. Doch der Test des Strumpfhosenganoven aus Sherwood bot ein anderes Bild. Mit einer ordentlichen Spielspaßwertung von 82 bestand für die **Commandos**-Reihe keinerlei Gefahr. **Commandos 2** etwa erhielt im Jahr zuvor eine satte 90!

TESTURTEIL
ROBIN HOOD

ENTWICKLER Spellbound
ANBIETER Wanadoo
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 15. November 2002
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: 3 Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: –, Internet: –, 1 Sp./Packung

82

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 233 – 1.000 – 2.000
Arbeitsspeicher: 64 MB | 128 MB | 256 MB | 512 MB
Grafik-Chip-Klassen: Low-Cost | Standard | High-End | Luxus

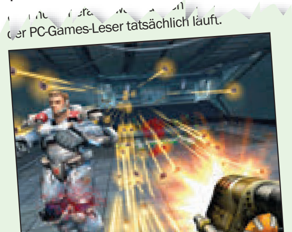
PRO & CONTRA
+ Große und detaillierte Levels
+ Kämpfe mit Gestensteuerung
+ Intelligentes Gegn...
– Ge...

MEINUNG
HARALD WAGNER

Von dem strategischen Vorgehen eines Commandos blieb nicht viel übrig: Hier wird ohne lange Vorausplanung ein Weg zum Ziel freigekämpft.

▼ In den Lesercharts vor zehn Jahren jagte ein Toptitel den nächsten.





Platz	Titel	Hersteller	Text	Vormonat
1 NEU	UNREAL TOURNAMENT 2003	Digital Extremes/Infogrames	DUKE NUKEM ist seit Jahren nicht mehr am Set von Duke Nukem Forever erschienen. Er spielt lieber UT 2003 und sagt Sprüche wie "Rest in pieces!".	–
2 ▲	MAFIA	Blizzard/Vivendi Universal	BORIS BECKER spielt die Hauptrolle in Mafia 2. Seine Aufgabe: Steuerhinterziehung im großen Stil.	3
3 ▼	WARCRAFT 3	Chartshersteller	RUDOLF SCHARPING schimpft über diese elenden Rusher in Warcraft 3: "Ich spiele erst 30 Minuten!"	1
4 NEU	BATTLEFIELD 1942	Digital Illusions/Electronic Arts	SADDAM HUSSEIN wird Bösewicht in Battlefield 2002. Die Rolle des Spielers: George W. Bush.	–
5 ▼	GTA 3	Rockstar/Take 2	MICHAEL SCHUMACHER träumt von einer Karriere in GTA - als schnellster Pizzalieferant in ganz Miami.	2
6 –	MORROWIND (DT.)	Bethesda/Ubi Soft	WILLIAM WALLACE wollte die Morrowind-Welt retten. Man hat seitdem nie wieder etwas von ihm gehört.	6
7 NEU	HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	I/O Interactive/Eidos	TOM HANKS hatte sich als Auftragskiller in Hitman 3 beworben. Er wurde abgelehnt.	–
8 ▼	HALF-LIFE: COUNTER-STRIKE	Chartshersteller	MAX PAYNE rockt derzeit alle Counter-Strike-Server! Seine Gegner sind ratlos und klagen über starkes Lag.	5
9 ▲	DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION	Blizzard/Vivendi Universal	DER TEUFEL programmiert gerade sein eigenes Diablo-Spiel. Sein großes Vorbild ist Geoff Crammond.	9
10 NEU	BALDUR'S GATE 2	Bioware/Virgin	BALDUR? Wer ist eigentlich Baldur? Und warum wurde eine Stadt nach ihm benannt? Fragen über Fragen.	–

Föhnfrisur?

Dell gibt Rätsel auf

Wir überlegen auch nach zehn Jahren noch verzweifelt, welche metaphorische Botschaft uns die nette Dame auf dem Anzeigenfoto vermitteln soll … Ist es die pure Erregung über den angekündigten Rabatt von 100 Euro, der die Haarpracht so zu Berge stehen lässt?







Die fünfte und letzte Welt der Kampagne ist eine von Abwasserkanälen durchzogene Stadt.

MEISTERWERKE

Z



Von: Marc Brehme

Das erste Strategiespiel der Bitmap Brothers war eine Revolution im Genre.

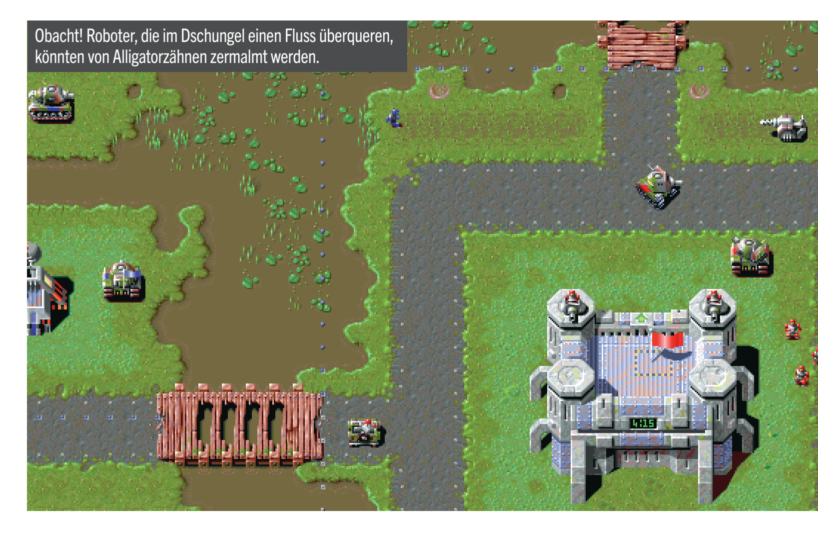
Nach vier Jahren Entwicklungszeit veröffentlichten die legendären Bitmap Brothers (**Speedball**, **Xenon 2**) 1996 mit **Z** ein Echtzeitstrategiespiel, dessen Spielprinzip im Grunde recht simpel war, dessen optische und humorgetränkte Präsentation aber Maßstäbe im Genre setzte.

Sektorenhatz

Auf einem in sich geschlossenen Spielfeld befinden sich zwei Hauptquartiere. Das rote gehört Ihnen, das blaue dem Gegner. Jede Map der insgesamt zwanzig Levels ist in Sektoren aufgeteilt, in denen jeweils ein Fähnchen weht. Anfangs sind diese Gebiete noch neutral, sobald sie aber von einem der Spieler eingenommen werden, gehören sie ihm. Und das ist verdammt wichtig, denn es gibt keinen Basenbau und nur derjenige, der produzierende Gebäude wie etwa Waffenfabriken kontrolliert, bekommt auch Nachschub an Einheiten wie Soldaten und Panzer geliefert.

Weder Basenbau noch Ressourcen

Es gibt auch keinen Abbau von Ressourcen wie bei anderen Genrevertretern; die wirtschaftlichen Aspekte haben die Entwickler bewusst ausgeklammert. Die wichtigste Komponente in **Z** ist die Zeit. Es gilt, flott zu sein und so schnell wie möglich auszuschwärmen und Sektoren samt den darin befindlichen Gebäuden zu erobern, herrenlose Fahrzeuge zu kapern oder auf den Maps verstreute Granaten einzusammeln.


Obacht! Roboter, die im Dschungel einen Fluss überqueren, könnten von Alligatorzähnen zermalmt werden.

DER NACHFOLGER Z: STEEL SOLDIERS

2001 wollten es The Bitmap Brothers noch einmal wissen und veröffentlichten einen Nachfolger zu Z. Leider enttäuschte er Fans und Fachpresse gleichermaßen.


◀ In **Z: Steel Soldiers** laufen die Gefechte nicht ganz so hektisch wie im Vorgänger ab, sind aber nicht weniger actionreich – der effektreichen Grafik mit ihren spektakulären Explosionen sei Dank. Zudem kränkelte das Spiel an einer unzureichenden KI.

Im Gegensatz zum Original integrierten die Bitmap Brothers in **Z: Steel Soldiers** einen Basenbau. Sie konnten selbst Fabriken errichten und die Basen mit Verteidigungsanlagen schützen. Natürlich liegt aber auch in Teil 2 das Hauptaugenmerk auf der Offensive. Wer den Feind nicht ständig attackiert, ist der gegnerischen Übermacht in späteren Missionen hoffnungslos unterlegen. Dennoch ersetzte man das erfrischend andere Gameplay und den Charme des Originals in **Steel Soldiers** durch ein völlig gewöhnliches Echtzeitstrategie-Prinzip, womit man bei den Fans des Originals auf wenig Gegenliebe stieß. Sie waren unter anderem enttäuscht, dass Roboter nicht mehr aus Fahrzeugen geschossen, Gewässer nicht mehr durchquert oder Felswände nicht mehr weggesprengt werden konnten. Damit gingen viele taktische Elemente des Vorgängers verloren. Die bunte Bitmapgrafik wurde durch eine recht unspektakuläre 3D-Engine ersetzt, die bei den Spielern ebenfalls nicht so gut ankam. Wertung in PC Games 07/2001: lediglich 75 Punkte.

SO BRINGEN SIE Z ZUM LAUFEN

Z ist 16 Jahre alt, aber noch immer erhältlich. Erwerben können Sie das Spiel etwa bei Amazon und Ebay; bei Steam oder GOG ist es leider nicht zu finden.

Bevor Sie loslegen können, müssen Sie das Spiel zunächst installieren. Das war auch schon in Zeiten von MS-DOS so. Unter aktuellen Betriebssystemen wie Windows 7, Vista oder Ähnlichem wird das aber nicht ohne Weiteres funktionieren, sondern mit einer Fehlermeldung abgebrochen. Abhilfe schafft das nur 1,4 Megabyte große Gratistool DOSBox (dosbox.com). Laden Sie es herunter und starten Sie es. Kopieren Sie dann den Inhalt der Z-Installations-CD auf Ihre Festplatte, etwa – wie in unserem Beispiel – in den Ordner „d:\zcd". Starten Sie nun die DOSBox und geben Sie die Befehle exakt so ein, wie auf den Bildern rechts zu erkennen. Haben Sie den Ordner der **Z**-CD anders genannt als wir, müssen Sie die Befehle natürlich anpassen. Zusätzlichen Komfort bietet das Programm D-Fend Reloaded. Es erleichtert das Installieren und Starten von Klassikern auf MS-DOS-Basis, da das Tool ein übersichtliches und anwenderfreundliches Interface bietet. Die DOSBox ist in diesem Download-Paket (beispielsweise auf chip.de, 15,2 MB) bereits enthalten.

```
he DOSBox Team http://www.dosbox.com
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 T2

Z:\>mount c d:\
Drive C is mounted as local directory d:\

Z:\>mount d d:\zcd -t cdrom
MSCDEX: Mounted subdirectory: limited support.
Drive D is mounted as CDRom d:\zcd\

Z:\>d:

D:\>install
```

Für die Installation emulieren Sie ein fiktives CD-Laufwerk, von dem aus Sie installieren. Dazu folgen Sie den auf dem Bild ersichtlichen Schritten.

```
The DOSBox Team http://www.dosbox.com
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 T2

Z:\>mount c d:\
Drive C is mounted as local directory d:\

Z:\>mount d d:\zcd -t cdrom
MSCDEX: Mounted subdirectory: limited support.
Drive D is mounted as CDRom d:\zcd\

Z:\>c:

C:\>cd z

C:\Z>z_
```

Zum Starten des Spiels rufen Sie dann immer wieder zunächst die DOSBox auf und tippen diese Befehle ein.

SPECS & TECS

VGA	Tastatur
SVGA	Maus
DOS/WIN 3.1	Joystick
WIN 95	SoundBlaster
HD 22 MB	General Midi
CD 353 MB	Audio

REQUIRED
486 DX/2-66, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium 6...

Modem...

RANKING

Strategie

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	90%
Spielspaß	91%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Bitmap Bros.
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	gut

Außerdem ist die Menge an kontrollierten Sektoren ausschlaggebend für die Produktionsgeschwindigkeit neuer Truppen. Je mehr Sektoren Sie im Griff haben, desto schneller rollen nigelnagelneue Panzer aus den Werkshallen.

Beschränktes Arsenal

Obwohl die Einheitenanzahl mit sechs Robotern, Panzern in drei Ausbaustufen, Jeep, Reparatur-Kran, vier Geschützen und einem fahrbaren Missile-Launcher von vornherein sehr beschränkt ist und der Gegner über exakt die gleichen Einheiten verfügt, bietet das Spiel immense strategische Möglichkeiten, die auch den Reiz von **Z** ausmachen. Wichtig ist, mit welchen Soldaten ein Panzer bestückt ist. Besetzen Sie den Tank beispielsweise mit einem Scharfschützen, agiert dieser wesentlich cleverer als andere Roboter und weicht Feindbeschuss auch selbstständig aus. So können Sie unter Umständen mit einem eigentlich unterlegenen, aber deutlich wendigeren Panzer der leichten Klasse dickere Tanks erledigen.

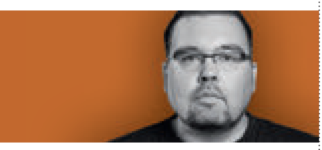
Hör gut zu!

Auch die gute deutsche Sprachausgabe gehört zu den unbestrittenen Highlights in **Z**. Heute Standard, damals aufsehenerregend: Einheiten geben akustisches Feedback auf Marschbefehle, melden sich, wenn sie unter Beschuss stehen, und kommentieren Angriffsbefehle gegen übermächtige Gegner entsprechend den ausgerechneten Siegchancen schon mal mit einem trotzigen „Keine Chance, Mann!", bevor sie dann doch losstapfen. **Z** bietet auch einen Mehrspielermodus, in dem Sie sich zu zweit per Modem oder Nullmodem und im lokalen Netzwerk mit bis zu vier Spielern messen können.

Das Vermächtnis

Nach **Z: Steel Soldiers** (siehe Kasten auf S. 98) veröffentlichten The Bitmap Brothers 2003 **World War 2: Frontline Command**, das von Fachpresse und Fans kritisch aufgenommen wurde. Auch **Speedball 2** (2007) konnte nicht mehr an frühere Erfolge anknüpfen. Aktuell erlebt **Z** als Remake (**Z The Game**) ein kleines Comeback auf Handys und Tablet-PCs. Hey, Bitmap Brothers! Wie wär's mit einem **Z 3** für PC? ❑

MARC ERINNERT SICH:



Z ist eine gesunde Mischung aus Stress, Hektik und Strategie. Oft kämpfen Sie an mehreren Fronten und haben gar keine Zeit, großartig zu überlegen, sondern müssen einfach nur rasend schnell Entscheidungen treffen. Oder Sie lachen sich bei den abgefahrenen Zwischensequenzen über General Zod und die Roboter Brad und Allan kaputt. Oder schmunzeln, wenn gelangweilte Robo-Kämpfer die Angel auswerfen. Oder fluchen, wenn der Computergegner mal wieder schneller war und nur noch ein Neustart der Mission hilft. **Z** ist und bleibt ein Meilenstein der PC-Spielegeschichte, der auch heute noch tierisch Spaß macht.



Gebäude wie Fabriken und die Werkstatt können nicht gebaut, sondern müssen übernommen werden.



In der Lava-Welt stellen die Lavaflüsse unüberwindbare Hindernisse dar. Dadurch spielen Brücken an strategischen Schlüsselstellen eine enorm wichtige Rolle.

Haben Jedi, Startrooper und Kopfgeldjäger eine Chance? Oder werden sie demnächst zu Helden in Handy-Spielen degradiert?

Die Zukunft von Lucas Arts: Kann Disney die Macht nutzen?

Bilder: Disney/LucasArts

Von: Kristina Pauncheva

Nach der Übernahme von Lucasfilm durch Disney fragen sich die Gamer: Was wird aus Lucas Arts?

Eine Nachricht sorgte Anfang November für mächtig Wirbel: Disney übernimmt Lucasfilm! Während sich Fans der **Star Wars**-Filmreihe Sorgen machen, wie die für 2015 angekündigte Fortsetzung wohl aussehen mag, interessieren sich eingefleischte Zocker für ein ganz anderes Thema:

Was passiert jetzt mit Lucas Arts?
Die Walt Disney Company übernahm nicht nur das Filmstudio von George Lucas, sondern auch alle anderen Sparten des Unternehmens – unter anderem Industrial Light & Magic (eines der weltweit führenden Unternehmen für Spezialeffekte), Skywalker Sound (Soundeffekte und Postproduktion) sowie Lucas Arts. Diesen Namen kennen alle Adventure- und **Star Wars**-Spiele-Fans, die bereits in den 90er-Jahren mit Games in Berührung kamen. Etliche Klassiker entstammen der Spieleschmiede mit Sitz in San Francisco: Die **Monkey Island**-Reihe, **Sam & Max**, **Maniac Mansion** oder **Day of the Tentacle** begeisterten Liebhaber der Point&Click-Adventures nicht nur mit witzigen Aufgaben, sondern vor allem auch mit den einzigartigen, skurrilen Figuren sowie den absurden Geschichten der Spiele. Zitate wie „Ich bin Guybrush Threepwood, ein mächtiger Pirat!" (**Monkey Island**) oder „Ich verkaufe diese modischen Lederjacken …" (**Indiana Jones and the Last Crusade**) können Spielefans heute noch sofort zuordnen. Anhänger der **Star Wars**-Spiele fragen sich, was beispielsweise aus dem Online-Rollenspiel **The Old Republic** oder aus dem sich momentan noch in Entwicklung befindenden, für 2013

WAS SIE ÜBER DISNEY WISSEN SOLLTEN

Die Walt Disney Company macht Comics und Zeichentrickfilme und ist für ihre Freizeitparks bekannt. Das Unternehmen expandiert ständig und erobert immer neue Märkte.

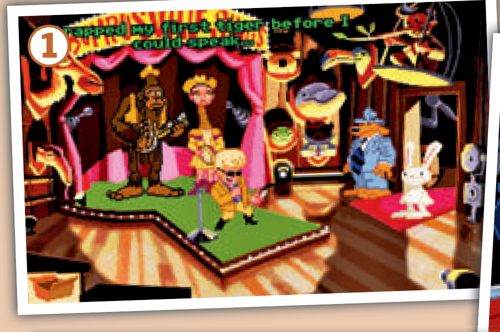
1. Das Unternehmen wurde 1923 von den Brüdern Walt und Roy Disney gegründet und hieß ursprünglich „Disney Brothers Cartoon Studio".
2. Disney hat in den letzten Jahren zwei große Firmen übernommen: 2006 schluckte der Konzern Pixar Animation Studios (die ursprünglich auch zu Lucasfilm gehörten), 2009 folgten Marvel Studios.
3. Heute hat die Walt Disney Company mit ABC Network ihren eigenen Fernsehsender. Dabei handelt es sich sogar um einen der drei größten Sender der USA.
4. Der bekannte Sender Super RTL gehört ebenfalls zu 50 % der Walt Disney Company.
5. Disney Interactive produziert Spiele verschiedener Kategorien (Action, Abenteuer, Geschicklichkeit, Puzzles etc.).



Das beliebte Online- und Mobile-Spiel **Wo ist mein Wasser?** (**Where's my water?**) wurde ebenfalls von der Walt Disney Company entwickelt.

LUCAS-ARTS-KLASSIKER

In den 90er-Jahren wurde Lucas Arts mit Adventures wie Sam & Max und Day of the Tentacle weltberühmt. Folgende Meisterwerke entstanden im Studio von George Lucas:



1 Anfang der 90er spezialisierte sich das Studio auf Adventures wie **Sam & Max: Hit the Road** (1993). Charakteristisch: groteske Geschichten und absurde Dialoge.

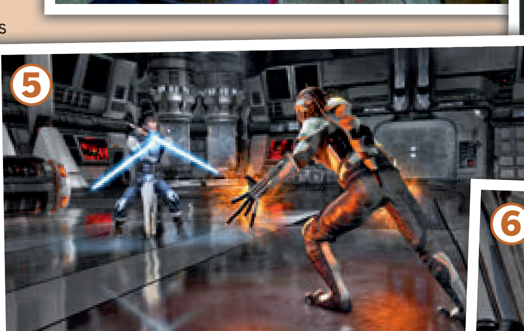
2 Flugsimulatoren gehören ebenfalls zu den Spezialitäten von Lucas Arts. **Star Wars: X-Wing** (1993) war das erste Spiel dieser Art von Lucas Arts mit 3D-Vektorgrafik.





3 „Ich bin auf der Suche nach einem echten Abenteuer.“ Seit 1990 amüsieren sich Fans der inzwischen fünfteiligen Adventure-Reihe **Monkey Island** über die Missgeschicke, die dem liebenswerten Piraten Guybrush Threepwood widerfahren.

4 Nicht nur zu den **Star Wars**-Filmen gab es Spiele von Lucas Arts – 1992 durften Spieler in **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** auch den berühmten Abenteurer begleiten. Das Adventure erreichte Kultstatus.



5 Etwa ab dem Jahr 2000 konzentrierte sich Lucas Arts auf Spiele rund um das **Star Wars**-Universum wie das Action-Adventure **The Force Unleashed 2**. Das Spiel erntete vermehrt Kritik, etwa wegen des fehlenden Mehrspielermodus.



6 Aktuell befindet sich das düstere Action-Adventure **Star Wars 1313** in Entwicklung, das von den Fans bereits jetzt ungeduldig erwartet wird.

angekündigten Action-Adventure **Star Wars 1313** wird.

Hat es sich ausgezockt?

Disney produziert Filme, Comics, Plüschmäuse, betreibt Freizeitparks von Orlando bis Tokio. Aber Spiele? In der Tat hat der Konzern auch eine lange Liste an Geschicklichkeits-, Action- oder auch Sportspielen vorzuweisen. Zu vielen Filmen des Unternehmens (etwa **Cars** oder **Toy Story**) gibt es ein passendes PlayStation-3- oder Wii-Spiel. Auch auf der Disney-Website findet man eine Reihe von Online-Spielen – und Smartphone-Besitzer sind im App-Store vermutlich schon auf **Wo ist mein Wasser?** oder **Wo ist mein Perry?** gestoßen. Diese Apps stammen auch von Disney. Die Firma hat im Herbst 2012 angekündigt, sich in Zukunft verstärkt auf Facebook- und Mobile-Games zu konzentrieren und das Lizenzgeschäft zu erweitern. Ein aktuelles Beispiel ist das derzeit extrem erfolgreiche **Angry Birds: Star Wars**. Daran ist unschwer zu erkennen, dass die Zielgruppe des Unternehmens nicht gerade die erwachsenen Intensiv-Gamer sind. Aber wie passen die **Star Wars**-Action-Adventures ins Bild, die bei Lucas Arts einst eine hohe Priorität hatten und zum Teil mit einem enormen Aufwand und mithilfe der hauseigenen Sound- und Spezialeffekte-Studios entwickelt wurden? Richtig, gar nicht. Bedeutet dies das Aus für **Star Wars 1313** und weitere Action-Adventures rund um das Jedi-Universum?

Hat die Macht eine Chance?

Schon in den kunterbunten, witzigen Adventures der 90er-Jahre verstanden nicht alle Kinder die Witze im Spiel. Der spezielle Sinn für Humor, der etwa die Dialoge in **Sam & Max: Hit the Road** prägt (Max: „Hey Sam, kann ich fahren?“ – Sam: „Wenn Du mich völlig verkrampft und kreischend wie eine siebzehnjährige Jungfrau ertragen kannst ...“), ließe sich vielleicht gerade noch so verharmlosen, um im direkten Vergleich mit **Toy Story 3: The Video Game** oder **Micky Epic 2** nicht sofort aus der Reihe zu tanzen. Beim actiongeladenen **Star Wars 1313** dagegen sieht es anders aus. Kurz nach der Bekanntgabe der Lucas Arts-Übernahme wurde zum ersten Mal die Vermutung geäußert, Disney würde die Produktion stoppen (zumal bislang nur wenig mehr als eine Grafikdemo zu sehen war). Der Konzern hat zwar angekündigt, mit den Arbeiten am Action-Adventure fortzufahren, doch eines scheint klar: Selbst wenn **Star Wars 1313** jemals veröffentlicht wird, handelt es sich dabei vermutlich um den letzten Titel dieser Art, der im Hause Lucas Arts/Disney entsteht.

Neue Horizonte

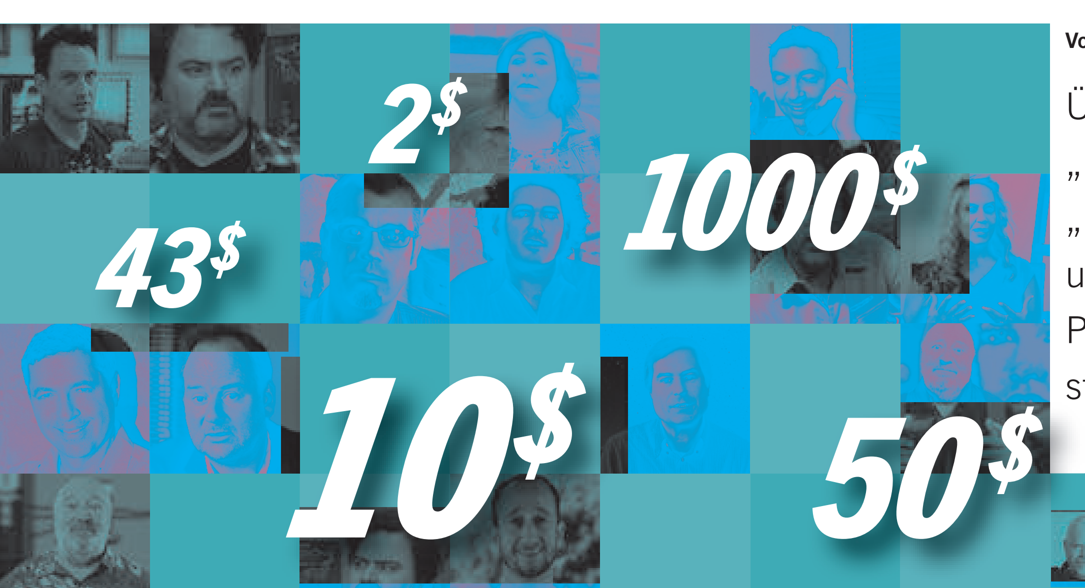
Für passionierte Gamer werden die Kreationen von Lucas Arts wohl an Bedeutung verlieren. Als eher ausgeschlossen darf beispielsweise gelten, dass es einen weiteren Ausflug ins Strategie-Genre geben wird – Fans erinnern sich beispielsweise an das gelungene **Star Wars: Empire at War** aus dem Jahre 2006, das von ehemaligen Westwood-Studios-Entwicklern produziert wurde. Dieser Prozess hat für die eingefleischten Fans allerdings schon mit Titeln wie **Kinect Star Wars** für Xbox 360 begonnen – und die zahllosen **Lego**-Varianten gehören ohnehin in den Bereich der Familienunterhaltung.

Halten wir also fest: Lucas Arts wird sich unter der Herrschaft von Disney auf familientaugliche Titel für Smartphones, Tablets und Spielkonsolen stürzen. Dass sich Lucas Arts an neue millionenschwere PC-Großprojekte aus den Genres Ego-Shooter, Rollenspiel oder Action-Adventure wagt, ist ausgesprochen unwahrscheinlich. Auch eine Kooperation mit etablierten Studios und Herstellern wie Ubisoft, Square Enix oder Electronic Arts ist zumindest fraglich. Denn diese widmeten sich zuletzt lieber eigenen Spiele-Marken und mieden das riskante Geschäft mit Film- und TV-Lizenzen wie der Teufel das Weihwasser.

Und **Star Wars: The Old Republic?** Das Schicksal des Online-Rollenspiels entscheidet sich in den kommenden Monaten: Dann wird sich zeigen, ob die Umstellung vom Abo- zum Gratis-Modell genug neue Fans anlockt und die Bioware-Lucas-Arts-Liaison eine Zukunft hat. ❑

KICKSTARTER – Spielt doch einfach, was ihr wollt!

Fotos: Kickstarter



Von: Katharina Trautvetter

Über „backer", „pledges" und „projects". Wir untersuchen das Phänomen Kickstarter im Detail.

Am 28. April 2009 ging der Internet-Dienst kickstarter.com online. Mittlerweile ist Kickstarter zu einem Synonym für Crowdfunding (engl. für Schwarmfinanzierung) im Internet geworden. Crowdfunding bedeutet, dass ein kreatives Team oder eine einzelne Person ihre Geschäftsidee durch eine Vielzahl von Personen finanziell unterstützen lässt. Vor allem in der Indie- und Künstlerszene bekommt das Konzept großen Zuspruch, doch auch darüber hinaus erobert es ein immer größeres Publikum.

Kickstarter ist weder die erste noch die einzige Plattform, die einen Crowdfunding-Service im Internet anbietet. Dabei setzen einzelne Seiten verschiedene Schwerpunkte. IndieGogog.com, der Urvater (seit Januar 2008 online), konzentriert sich seit 2010 nur noch auf die Filmsparte, ulule.com bemüht sich um geringe Kosten und Benutzerfreundlichkeit. Kickstarter zeichnet sich vor allem durch seine Vielseitigkeit aus. Nicht nur Spiele werden hier vorgestellt, auch Musik, Essen und Mode bilden eine von 13 Kategorien. Es gilt also mitunter zu entscheiden, welcher Service für welches Projekt am geeignetsten ist. Teilweise sammeln die Unternehmen auch parallel auf verschiedenen Seiten oder suchen auf ihren eigenen Homepages nach weiteren Investoren.

Wie funktioniert Crowdfunding?

Die Entwickler inserieren ihr Projekt (engl. „project") auf einer der Crowdfunding-Plattformen. Manche Projekte sind noch im Konzeptstadium, für viele geht es aber darum, ein bereits vorfinanziertes oder privat gestemmtes Vorhaben zum Abschluss bringen zu können. Dazu setzen sich die Entwickler ein bestimmtes finanzielles Ziel, das in einem vorgegebenen Zeitrahmen erreicht werden soll. Danach haben potenzielle Unterstützer (engl. backer) die Möglichkeit, die Finanzierung des Projekts mit einer ausgewählten Summe (engl. pledge) zu unterstützen. Kickstarter oder ulule nutzen dabei ein Alles-oder-nichts-Modell, bei dem die Projekt-Starter die Spenden nur erhalten, wenn die ausgeschriebene Summe erreicht wird. Wenn nicht, behalten die Spender ihr Geld, die Realisierung des Projekts ist dadurch mitunter gescheitert. Anders bei IndiGoGo oder 8-bitFunding, wo das Geld sofort überwiesen wird und dem Projekt – erfolgreich oder nicht – zugutekommt.

Umsonst ist der Service selten. Kickstarter behält bei erfolgreicher Finanzierung des Projekts eine Vermittlungsgebühr in Höhe von 5 % der gesammelten Summe ein. Sind Zahlungsdienste wie Paypal oder Amazon Payments beteiligt, erheben auch sie eine Gebühr von 2–5 % der gespendeten Summe.

Warum sollte man spenden?

Die Projekt-Starter überschlagen sich mit kreativen Belohnungsideen, um potenzielle Spender zu locken. „Man muss dafür sorgen, dass Investoren den Titeln spielen können, ohne dafür viel Geld ausgeben zu müssen. Das ist das wichtigste Kriterium für die meisten Backer.", weiß Kickstarters Community Ma-

IN 8 SCHRITTEN ZUM INVESTOR

1 PROJEKT AUSWÄHLEN

Um spannende Projekte zu finden, können Sie die Analyse-Seite kicktraq.com nutzen, Pressestimmen beobachten oder direkt auf kickstarter.com suchen.

2 EIN PROJEKT UNTERSTÜTZEN

Haben Sie ein interessantes Projekt gefunden, führt Sie der Button „Back This Project" auf der jeweiligen Präsentationsseite zum nächsten Schritt.

3 BETRAG UND BELOHNUNG

Auf der Folgeseite legen Sie den Betrag fest und wählen gleichzeitig eine der Belohnungen aus. Drücken Sie danach den Button „Continue to next step".

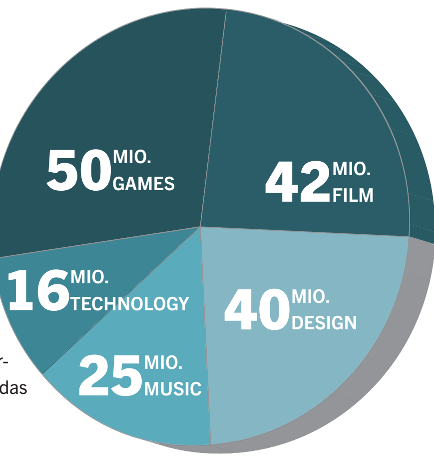
4 IHR KONTO BEI KICKSTARTER

Sie werden nun um eine Anmeldung oder Registrierung bei kickstarter .com gebeten. Ein Konto ist also zwingend erforderlich! Auch müssen Sie volljährig sein.

DAHIN FLIESSEN DIE SPENDEN

Auf kickstarter.com rollt der Rubel mittlerweile vor allem für Brett- und Videospiele.

Noch im Januar 2012 wurden lediglich 100.000 Dollar in Spiele investiert. Seit Februar stiegen die Spenden beträchtlich an. Im Mai waren es weit über 250.000 Dollar. Längst haben Spiele die anderen Sparten überflügelt. Über 50 Mio. Dollar wurden insgesamt ausgegeben. Die Summe macht das enorme Potenzial von Crowdfunding deutlich. (Stand: August 2012, Games inkl. Brettspiele)



DIE 5 ERFOLGREICHSTEN PROJEKTE

1 **Pebble:** E-Paper Watch for iPhone and Android – Armbanduhr (mit anpassbarem Grafikdisplay) **$ 10.266.845**
2 **OUYA:** A New Kind of Video Game Console – Spielkonsole **$ 8.596.475**
3 **Project Eternity** – Rollenspiel **$ 3.986.929**
4 **Reaper Miniatures Bones: An Evolution of Gaming Miniatures** – Spielfiguren **$ 3.429.236**
5 **Double Fine Adventure** – Adventure **$ 3.336.371**



Fotos: Kickstarter

nagerin Cinty Au. Ansonsten ist vom T-Shirt über Namensnennung in den Credits bis hin zum Abendessen mit den Entwicklern alles dabei. Auch ohne Aussicht auf Rewards gibt es gute Gründe, backer zu werden und Projekten, die für die Publisher zu risikoreich erscheinen, eine Chance zu geben. Schließlich investieren Sie in genau das Produkt, das Sie wollen, und verschaffen sich so ein Mitspracherecht.

> „Kickstarter ist ein Segen für die Indie-Szene“
>
> Entwickler von Double Fine Adventure auf kickstarter.com

Es sind vor allem kleinere Unternehmen aus der Indie-Szene, die das Crowdfunding zuerst für sich entdecken und von diesem Trend profitieren. Brettspiele, Adventures oder Retro-Games sind für die meisten Publisher uninteressant. Trotzdem scheint es genügend Interessenten zu geben, die bereit sind, diesen „Exoten“ mit privatem Kapital auf die Sprünge zu helfen. Frühe Projekte wie die **Cthulu Saves the World enhanced version** für PC und Xbox 360 von Zeboyd Games gaben sich noch bescheiden mit einem Ziel von 3.000 Dollar zufrieden. Erreicht wurden am 16. Februar 2011 knapp 7.000. Peanuts gegenüber den Spendensummen, die mittlerweile lockergemacht werden.

Ein Tag im Februar

Die Wende für die Spiele-Sparte kam mit dem Arbeitstitel **Double Fine Adventure**. Initiator war Gamedesign-Legende Tim Schafer, der für Kulttitel wie **Grim Fandango**, **Day of the Tentacle** oder **Brütal Legend** verantwortlich war. Allerdings lagen seine Erfolge schon einige Jahre zurück, weshalb er und sein Team Schwierigkeiten hatten, für sein neuestes Adventure die nötigen finanziellen Mittel aufzutreiben. Daher wagte er den Schritt und ließ sich die fehlenden Summen über kickstarter.com finanzieren. 400.000 Dollar waren als Ziel veranschlagt, unglaubliche 3.336.371 Dollar kamen bis zum Stichtag am 13.03.2012 zusammen. Bereits am 09. Februar wurde Geschichte geschrieben, als das Inserat nur 24 Stunden nach dem Launch als zweite Kickstarter-Initiative die Millionengrenze überschritt. Bis heute ist es das fünfterfolgreichste Projekt überhaupt. Spitzenreiter ist allerdings **Pebble**, eine intelligente Armbanduhr mit einem E-Paper-Display, die über Bluetooth 4.0 mit einem Smartphone verbunden werden kann und so beispielsweise per Alarm über eingehende Anrufe informiert. Auf Platz zwei ist die speziell für Android entwickelte Konsole Ouya, gefolgt von dem Rollenspiel-Vorhaben **Project Eternity** vom amerikanischen Entwicklerstudio Obsidian Entertainment, bekannt für Titel wie **Neverwinter Nights 2** oder **Fallout: New Vegas**. Platz vier sicherten sich die Miniaturfiguren Reaper Miniatures Bones: An Evolution of Gaming Miniatures.

Publisherfreie Zone?

Die Projekt-Initiatoren und Befürworter des neuen Trends loben vor allem dessen Potenzial, Entwickler und Konsumenten stärker zusammenzuschweißen. Spender können direkt ohne Zwischenschaltung eines kommerziell orientierten Publishers Einfluss auf die Projekte nehmen. „Wir müssen keine Kompromisse mit Herstellern eingehen. Wir treffen alle Entscheidungen

5 ZAHLUNGS-METHODE

Die Zahlung bei Kickstarter-US erfolgt über Amazon Payments, wofür Sie auf Amazon ein Konto benötigen. Bei der UK-Version reicht die Kreditkarte.

6 WARTEN AUF DEN STICHTAG

Solange das Projekt läuft, können Sie noch jederzeit Änderungen an Ihrem Spendenbetrag vornehmen oder komplett von Ihrer Spende zurücktreten.

7a DAS PROJEKT SCHEITERT

Egal wie knapp das Projekt sein finanzielles Ziel verfehlt, wenn es nicht die volle veranschlagte Summe erreicht, ist es gescheitert und Sie behalten Ihr Geld.

7b ERFOLGREICH ABGESCHLOSSENE PROJEKTE

Wenn das Projekt erfolgreich ist, wird der von Ihnen festgelegte Spendenbetrag von Ihrem Konto abgebucht.

8 WARTEN AUF DAS PRODUKT

Wenn Sie genug für eine Belohnung gespendet haben, erreichen Sie wahrscheinlich schon bald erste Rewards. Danach heißt es: warten auf das fertige Produkt.



FAQ: DIE TOP-5 RECHTSFRAGEN BEANTWORTET

In Deutschland gibt es bisher keine spezifische Gesetzesregelung zum Crowdfunding. Dennoch gibt es einige Regelungen zu allgemeinen Geschäftsabläufen, die auch beim Crowdfunding Anwendung finden können.

Kann man Spenden zurückfordern? Nutzt das Unternehmen die gespendete Summe nicht für den veranschlagten Zweck, kann die Spende zurückverlangt werden. Das ist allerdings ein umständlicher und langwieriger Prozess und lohnt bei Kleinbeträgen mitunter nicht.

Gibt es ein Widerrufsrecht? Sofern nicht anders vereinbart, nur wenn der Unterstützer eine Privatperson ist und eine Belohnung in Form einer Waren- oder Dienstleistung erhalten hat. Dann gilt das 14-tägige Widerrufsrecht ab dem Erhalt der Belohnung.

Was passiert, wenn das Unternehmen in die Insolvenz geht? Insolvenzgläubiger erhalten nach Einforderung der gespendeten Summe durchschnittlich nur noch 5 % des ursprünglichen Betrags.

Sind die Spenden steuerpflichtig? Spendenbeträge unter 20.000 Euro sind in Deutschland steuerfrei.

Gibt es eine Gewähr für die Belohnungen? Ab einem gewissen Wert der Belohnung wird aus der „Spende" ein Kaufvertrag. Die Belohnungen können dann eingefordert werden und besitzen sogar zwei Jahre Garantie.

6 FAKTEN ÜBER KICKSTARTER

46 Angestellte hat das Unternehmen Kickstarter. Das Büro der Firma befindet sich in der Lower Eastside in New York.

43,7% Beträgt derzeit die durchschnittliche Erfolgsrate für Projekte aller Kategorien. Tanz-Projekte haben mit 70 % die höchste Erfolgsrate.

603.543 Followers auf Twitter. Dazu kommen bisher 392.954 „Gefällt mir"-Angaben auf Facebook.

15 Projekte haben bisher die Millionengrenze geknackt. Angeführt wird die Tabelle von der Spiele-Kategorie mit acht Projekten, gefolgt von Technologie mit drei Projekten.

32.324 Projekte konnten bisher erfolgreich finanziert werden, davon sind 9.357 Musik-Projekte und 1.108 Spiele-Projekte.

351 mio $ So viel wurde bisher erfolgreich in Projekte aller Kategorien angelegt. Spiele liegen mit ca. 66 Mio. knapp hinter Video & Film.

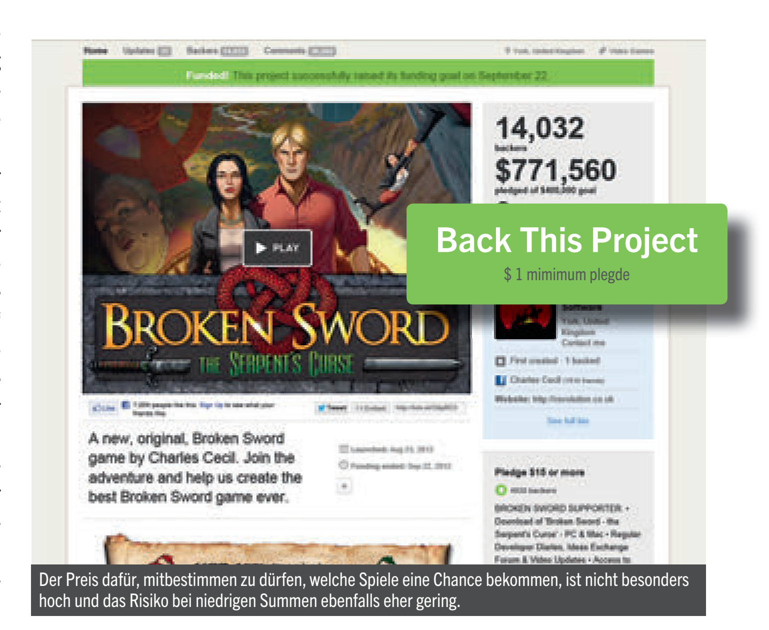
Fotos: Kickstarter

bezüglich der Entwicklung und der Vermarktung des Spiels selbst. Und noch wichtiger: wir müssen uns dafür nur vor unseren Fans verantworten!", begründen die Entwickler von **Project Eternity** ihre Entscheidung, ihr Projekt durch Kickstarter finanzieren zu lassen. Das klingt nach einem Lala-Wunderland sowohl für Entwickler, die so ihre Visionen verwirklichen können, als auch für zahlende Konsumenten, die die Spiele bekommen, die sie wirklich wollen. Es wirft allerdings auch einige Fragen auf: Können die Dienste nicht ausgenutzt werden, damit sich Unternehmen oder Privatpersonen in die eigene Tasche wirtschaften? Und kann sich die neue Massenwirksamkeit nicht auch negativ auf das ursprüngliche Konzept auswirken? Erneut ist **Project Eternity** symptomatisch: Ein nicht genannter Publisher trat an den Entwickler heran und wollte sich das Projekt nach erfolgreicher Finanzierung samt allen Rechten unter den Nagel reißen. Glücklicherweise widerstand Obsidian Entertainment dem Angebot. Doch der Reiz für Publisher (oder auch Entwickler), sich Spieletitel durch Crowdfunding vorfinanzieren zu lassen, schwebt bedrohlich über der neu gewonnenen Freiheit. Auch andere Aspekte können die Liberalisierung des Spielemarkts bald wieder wie eine Utopie aussehen lassen. „Selbst wenn wir mehrere tausend Leute auftreiben, die uns Geld geben, stellt sich immer noch die Frage: Wird unser Projekt überhaupt gelingen?", so Jesse Schell, Initiator des Low-Budget-Spielprojekts **Puzzle Clubhouse** gegenüber Gamasutra. Apropos Masse: Das Spenden bleibt mit einem gewissen Risiko behaftet und je professioneller ein Projekt aufgemacht ist und je mehr andere bereits gespendet haben, desto sicherer fühlen sich potenzielle Spender. Kann das nicht dazu führen, dass kleinere Projekte in den Schatten der Spendenmagneten geraten?

Kicking it Forward

Um es Neulingen einfacher zu machen, wurde die Initiative „Kicking it Forward" ins Leben gerufen. Dabei verpflichten sich erfolgreiche Projektstarter, 5 % ihrer eigenen Gewinne in ein neues Projekt ihrer Wahl zu investieren. Auch rührt manch bekannter Spielemacher für sein Lieblingsprojekt die Werbetrommel. So begeisterte sich **Minecraft**-Erfinder Markus „Notch" Persson auf Twitter für das Echtzeitstrategiespiel **Planetary Annihilation** (2,2 Millionen US-Dollar Supportgelder). Das legt natürlich auch den Verdacht nahe, dass prominente Entwickler nicht nur mehr öffentliche Aufmerksamkeit bekommen, sondern auch auf einen größeren Spendenzufluss aus ihrem Bekanntenkreis zählen dürfen, der dem Spendenbarometer kräftig Auftrieb verleiht.

Es läuft aber auch anders: Cliff Bleszinski – Mitschöpfer der **Unreal**- und **Gears of War**-Serien – lobte das Rennspiel **Distance,** das sein Ziel wahrscheinlich nur sehr knapp oder gar nicht erreichen wird. Eine Garantie dafür, dass ein Projekt Erfolg haben wird, egal ob durch die Spieleprominenz gefördert oder nicht, gibt es nicht. Die Erfolgsrate liegt derzeit bei 44 %. Sie entscheiden, ob Sie ein Projekt für unterstützungswürdig halten, Sie bestimmen, was Sie spielen!



Der Preis dafür, mitbestimmen zu dürfen, welche Spiele eine Chance bekommen, ist nicht besonders hoch und das Risiko bei niedrigen Summen ebenfalls eher gering.


Kein Tag wie
jeder andere.
2.12.
© 2012 Disney
· MONSTER AG
· ALICE IM WUNDERLAND
· PRINCE OF PERSIA
· HANNAH MONTANA
DUELL DER MAGIER
SONNTAG // 20:15
WE LOVE TO ENTERTAIN YOU.

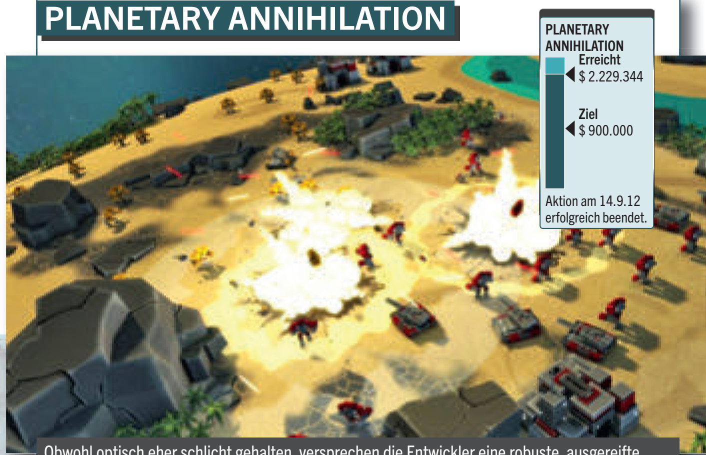
Kickstarter: Die Spiele-Hits von morgen

Von: Felix Schütz

Immer mehr Entwickler nutzen Kickstarter, um ihre Projekte zu finanzieren. Darunter motivierte Newcomer und Indie-Teams, aber auch große Studios, bei denen erfahrene Spieldesigner die kreativen Fäden ziehen. Auf diesen Seiten stellen wir eine Auswahl besonders spannender Spielprojekte vor, die auf Kickstarter beworben und größtenteils schon finanziert wurden – darunter herrlich verlockende Rollenspiele, aber auch feine Strategietitel, Space-Sims und natürlich Adventures. Auch in Zukunft werden wir über diese und andere von Fans finanzierten Spiele berichten! Welche davon interessieren Sie besonders, über welche Titel wollen Sie mehr erfahren? Schreiben Sie uns! Schicken Sie einfach eine Mail an redaktion@pcgames.de.

Fotos: Kickstarter

PLANETARY ANNIHILATION



PLANETARY ANNIHILATION
Erreicht $ 2.229.344
Ziel $ 900.000
Aktion am 14.9.12 erfolgreich beendet.

Obwohl optisch eher schlicht gehalten, versprechen die Entwickler eine robuste, ausgereifte Technik für Planetary Annihilation, die auch viele Einheiten flüssig und lagfrei darstellen kann.

Der Geist von Total Annihilation lebt weiter: Planetary Annihilation verspricht knackige Echtzeitstrategie im riesigen Maßstab.

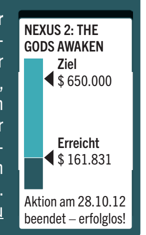
Bei Uber Entertainment (**Monday Night Combat**) arbeiten erfahrene Entwickler. Manche waren an **Supreme Commander** und **Total Annihilation** beteiligt, andere wirkten bereits an **Command & Conquer**-Titeln und **Demigod** mit. Dieses geballte Wissen soll nun in das Sci-Fi-Strategiespiel **Planetary Annihilation** einfließen. Das Besondere an dem Projekt: Anstelle flacher, abgesteckter Maps kommandiert man seine Truppe hier über Planeten, Asteroiden und ganze Sternensysteme hinweg. Eine freie Kamera mit flexibler Zoomfunktion erlaubt es, einen Feldzug auf vielen Planeten gleichzeitig zu führen. Dabei findet alles in einer vollständigen 3D-Umgebung statt. Einheiten kann man beispielsweise von einem Planeten hoch zu einem Mond beordern, um dort Rohstoffe zu ernten oder Abwehrstellungen zu errichten, während auf einem Nachbarplaneten eine Schlacht tobt. Damit das Navigieren und Kommandieren im dreidimensionalen Raum nicht zu kompliziert wird, haben sich die Entwickler einige Interface-Kniffe überlegt, beispielsweise soll man mehrere Fenster zuschalten können, um verschiedene Planeten und Einheiten gleichzeitig im Blick zu haben. Die Engine entwirft alle Welten und Systeme per Zufallsgenerator, außerdem sind umfangreiche Modding-Tools geplant. Bislang ist das Spiel stark auf seinen Mehrspielermodus ausgelegt, man wird aber auch Skirmish-Partien gegen die KI spielen können. Ob auch eine Einzelspielerkampagne enthalten ist, wollen die Entwickler noch nicht verraten, ganz ausgeschlossen ist es aber nicht – immerhin hat das Projekt mehr als doppelt so viele Kickstarter-Spenden eingespielt, als Uber Entertainment erhofft hatte. Grafisch wirkt das Spiel zwar nur zweckmäßig, die Engine soll aber sehr viele Einheiten darstellen können und eine raffinierte Netzwerktechnik bieten, durch die auch ausgedehnte, lagfreie Mehrspielermatches mit bis zu 40 Spielern möglich sein sollen. **Planetary Annihilation** soll im Juli 2013 erscheinen.

Info: http://planetaryannihilation.com



NEXUS 2

NICHT FINANZIERT



Das erste Nexus war ein feines Sci-Fi-Taktikspiel. Ein zweiter Teil hätte uns brennend interessiert!

Das Weltall-Taktikspiel Nexus 2: The Gods Awaken markiert einen traurigen Tiefpunkt in der jüngeren Kickstarter-Geschichte.

Nexus 2 hat Großartiges versprochen, sein Finanzierungsziel wurde jedoch nicht ansatzweise erreicht. Woran das gelegen haben könnte, darüber grübeln die enttäuschten Entwickler immer noch. **Nexus 2** soll(te) eine Fortsetzung zu **Nexus: The Jupiter Incident** werden, das eine Wertung von 82 Punkten in PC Games 12/04 abstauben konnte. Auch diesmal sollte der Spieler wieder eine kleine Flotte sicher durchs All kommandieren. Die Entwickler versprachen massig taktische Tiefe, dichte Atmosphäre, ein tolles Mittendrin-Gefühl, dazu Top-Grafik, für die man eine Lizenz für die Unreal Engine 3 erworben hat. Leider war all das scheinbar nicht genug, das vielversprechende Spiel kam gerade mal auf ein Viertel der erforderlichen Summe. Ob HD Interactive nun auf eigene Faust nach Geldgebern sucht und ob das Spiel dennoch weiterentwickelt wird, ist derzeit nicht bekannt.

Info: www.mwent.hu

NEXUS 2: THE GODS AWAKEN
Ziel $ 650.000
Erreicht $ 161.831
Aktion am 28.10.12 beendet – erfolglos!

M.O.R.E.

M.O.R.E.
Erreicht $ 90.925
Ziel $ 50.000
Aktion am 28.10.12 erfolgreich beendet.

Ein kleines polnisches Team hat sich ehrgeizige Ziele gesetzt: Ihr Erstlingswerk M.O.R.E. soll ein geistiger Nachfolger zu Master of Orion 2 werden.

In **M.O.R.E.** führt der Spieler eine von 20 Alien-Spezies an, um die zufallsgenerierte Galaxis zu erobern. Das 4X-Strategiespiel richtet sich an Genre-Fans, die sich für Titel wie **Ascendancy**, **Endless Space** oder den Klassiker **Master of Orion 2** begeistern. Wie gewohnt wird man Planeten besiedeln, die Zufriedenheit der Bevölkerung lenken und Wirtschaftskreisläufe aufbauen. Außerdem stehen Handel und Diplomatie auf dem Plan, während man über Forschungsbäume neue Technologien entwickelt. Zusätzlich wird der Spieler Schiffe mittels Baukasten selbst zusammenstellen und in rundenbasierte, übersichtliche Kämpfe schicken. Das alles macht einen guten Eindruck, bis auf die Grafik – das Design der Aliens und Menüs überzeugt uns noch nicht, da sollte das Entwicklerteam Idealcenter nachlegen. Geplanter Release: Winter 2013

Info: www.morethegame.com/



Optisch trist, doch inhaltlich verlockend: **M.O.R.E.** verspricht 4X-Strategie für Profis.

RÜCKSTURZ INS ALL

Publisher scheuen heute davor zurück, Weltraumopern wie Wing Commander oder Freespace zu produzieren. Dank Crowdfunding lebt das Genre trotzdem!

STAR CITIZEN: Schon letzten Monat haben wir Chris Roberts' neues Weltraum-Epos vorgestellt. Der **Wing Commander**-Schöpfer meldet sich mit **Star Citizen** nach langer Abwesenheit zurück und verspricht das, was er immer verspricht: einen grafischen Quantensprung, diesmal dank Cryengine 3 und einer kompromisslosen Ausrichtung auf High-End-PCs. Spielerisch erinnert das Spiel an **Privateer**: Man betreibt Handel, erledigt Aufträge, verbessert sein Schiff und liefert sich Kämpfe mit feindlichen Schiffen, alles eingebettet in ein lebendiges Online-Universum. Auch eine Einzelspielerkampagne ist geplant. **Star Citizen** kann man nicht nur über Kickstarter, sondern auch über Roberts' Website mit Spenden unterstützen – so kamen mehr als 3,5 Millionen US-Dollar zusammen.

Info: www.robertsspaceindustries.com

STAR CITIZEN
Erreicht $ 1.206.656 (nur Kickstarter)
Ziel $ 500.000 (nur Kickstarter)
Aktion läuft bis zum 19.11.2012

ELITE: DANGEROUS: Unter der Leitung von David Braben, einer der Erfinder von **Elite** (1984), arbeitet Frontier Developments bereits seit Jahren an einem Nachfolger des Kultspiels. Auch **Elite: Dangerous** soll eine gewaltige, zufallsberechnete Galaxie bieten, in der die Spieler totale Entscheidungsfreiheit genießen – vom Händler und Rohstoffsammler bis hin zum Jäger oder Piraten kann der Spieler in viele Rollen schlüpfen. Geplanter Releasetermin: März 2014

Info: www.frontier.co.uk

ELITE: DANGEROUS
Ziel £ 1.250.000
Erreicht £ 449.797
Aktion läuft bis zum 4.1.2013

DOUBLE FINE ADVENTURE

Erste Grafikstudien geben einen Ausblick darauf, wie Tim Schafers neues Adventure aussehen könnte.

Mit diesem Projekt trat Double Fine, das Team rund um Kult-Designer Tim Schafer (Psychonauts, Grim Fandango, Day of the Tentacle), einen wunderbaren Trend los.

Double Fine hatte Anfang 2012 mit finanziellen Problemen zu kämpfen. In einem Verzweiflungsakt beschlossen Schafer und sein Team daher, ein altmodisches Adventure-Spiel über Kickstarter zu bewerben und dort um Spenden zu bitten. Die Rechnung ging mehr als auf: Die erhoffte Summe von nur 400.000 US-Dollar war binnen weniger Stunden beisammen, nach einem Tag war es bereits eine Million. Am Ende der Kickstarter-Aktion hatte Double Fine rund 3,3 Millionen Dollar gesammelt und damit ein wichtiges Signal an die gesamte Industrie gesendet. Einen Teil des Geldes nutzt Double Fine dazu, um eine Dokumentation drehen zu lassen, die den Entwicklungsprozess des Point&Click-Adventures begleitet. Der launige Blick hinter die Kulissen wird episodenweise im Netz veröffentlicht. Trotz der Videos ist zum Spiel selbst nur wenig bekannt, außer Grafik- und Technikdemos ist bislang kaum etwas zu sehen, auch einen Namen gibt es noch nicht. Die Geschichte handelt laut Schafer von einem Jungen in einer Sci-Fi-Welt und einem Mädchen aus einem Fantasy-Reich – was immer das auch heißen soll. Da das Adventure unerwartet viele Geldspenden einbrachte und es nun deutlich aufwendiger ausfällt als geplant, kam Double Fine schnell von der Idee ab, das Spiel noch im Oktober 2012 zu veröffentlichen. Erst im nächsten Jahr ist mit einem Ergebnis zu rechnen.

Info: www.doublefine.com

DOUBLE FINE ADVENTURE
Erreicht $ 3.336.371
Ziel $ 400.000
Aktion am 13.3.12 erfolgreich beendet.

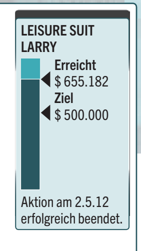
Fotos: Kickstarter



Von Double Fines Erfolg beflügelt, kehrten weitere bekannte Adventure-Entwickler auf die Bildfläche zurück. Einer von ihnen ist Al Lowe, ein liebenswerter Herr mit einer Vorliebe für Jazz und schlüpfrige Witze.

Al Lowe schuf in den 80er-Jahren die kultige **Leisure Suit Larry**-Reihe. Die Adventures handeln von Larry, einem Schwerenöter, der sich auf die Suche nach seiner Traumfrau begibt. Es folgten mehrere Sequels, bis die Reihe nach dem tollen **Yacht nach Liebe** (1996) an andere Entwickler überging und danach ohne das Mitwirken von Lowe in Grund und Boden gerammt wurde. **Box Office Bust** (2009) markierte Larrys letzten traurigen Bildschirmauftritt. Bis heute! Lowe hat sich die Rechte am Originalspiel **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards** (1987) gesichert und werkelt bereits seit Oktober 2011 mit seinem Team an einem aufwendigen Remake, inklusive hübscher Comic-Grafik, neuem Interface und Sprachausgabe. Auf Kickstarter trat Lowe jedoch erst im April 2012 auf. Sollte das Spiel ein Erfolg werden, sind weitere **Larry**-Neuauflagen schon so gut wie beschlossen. Das Remake des ersten Teils soll im ersten Quartal 2013 erscheinen.

Info: www.replaygamesinc.com





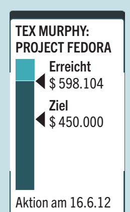
▼ Al Lowe ist happy: Er darf ein Remake von **Larry** produzieren.



Ein Urgestein des interaktiven Films will es noch mal wissen: Mit Project Fedora stürzt sich Detektiv Tex Murphy in sein sechstes Sci-Fi-Abenteuer – und belässt dabei vieles beim Alten.

Für das neue **Tex Murphy**-Adventure arbeiten die Schöpfer der Reihe, Chris Jones (der auch die Hauptfigur mimt) und Aaron Conners, erneut zusammen. Auch **Project Fedora** ist ein interaktiver Film und bietet viele hübsch produzierte Videos mit echten Darstellern. Das Spiel soll auf den Stärken der Vorgänger **Under a Killing Moon**, **The Pandora Directive** und **Overseer** aufbauen und an das Ende des letzten Teils anknüpfen. Die Entwickler versprechen eine spannende Detektivgeschichte, die erneut in einem dystopischen Sci-Fi-Setting angesiedelt ist und dabei klassische Film-noir-Themen aufgreift. Manche Entscheidungen des Spielers sollen den Handlungsverlauf beeinflussen und so zu verschiedenen Endsequenzen führen. Release ist frühestens im Sommer 2013.

Info: http://bigfinishgames.com



BAPHOMETS FLUCH 5

George und Nico stürzen sich in ihr fünftes Point&Click-Abenteuer, diesmal wieder in klassischem 2D. Eine Rückbesinnung auf die ersten Teile.

Charles Cecil, Schöpfer von Adventure-Klassikern wie **Beneath a Steel Sky** und **Baphomets Fluch**, hat sich in den letzten Jahren vor allem mit iOS- und Android-Umsetzungen seiner früheren Hits über Wasser gehalten. Seit 2011 arbeitet sein Team Revolution Software jedoch auch an **Der Sündenfall**, dem fünften Teil der **Baphomets Fluch**-Reihe. In einem Interview erklärte uns der gut gelaunte Brite: Sein neues Adventure besinnt sich wieder auf den Charme der ersten beiden Teile. Erneut müssen die Helden George Stobbart und Nico Collard einen mystisch angehauchten Kriminalfall in Paris lösen. Das Spiel kombiniert gemalte Hintergründe mit vorgerenderten 3D-Figuren, die dank Zeichentrick-Rendermethoden hübsch mit den Umgebungen harmonieren. Da die Kickstarter-Aktion für Revolution Software überaus erfreulich verlief, kündigte das Team gleich sein nächstes Projekt an: Nach **Der Sündenfall** beginnen die Arbeiten an **Beneath a Steel Sky 2**.

Info: www.revolution.co.uk

BAPHOMETS FLUCH 5
Erreicht $ 771.560
Ziel $ 400.000
Aktion am 22.9.12 erfolgreich beendet.



Charles Cecil besinnt sich mit **Baphomets Fluch: Der Sündenfall** auf die Stärken der ersten beiden Spiele in der Serie.

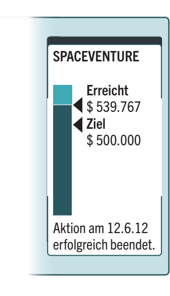
SPACEVENTURE

Neben Larry feiert noch eine zweite Adventure-Reihe aus dem Hause Sierra ihre Rückkehr.

Spaceventure versteht sich als geistiger Nachfolger zu **Space Quest**. Es handelt sich also um eine völlig neue Marke, doch das Spiel setzt trotzdem auf die Werte des Vorbilds. Kein Wunder, immerhin haben sich mit Scott Murphy und Mark Crowe die beiden Schöpfer der **Space Quest**-Reihe wieder zusammengefunden. Auch ihr neues Adventure **Spaceventure** wird daher ein überdrehtes Sci-Fi-Comic-Abenteuer mit schrägem Humor. Es handelt von dem Weltall-Klempner Ace Hardway und seinem Sidekick Rooter, einer laufenden Werkzeugkiste in Hundeform. Dazu wird man auch Cluck Y'Egger steuern, ein zwei Meter großes Huhn mit Uniform und Brille. Na dann.

Info: http://guysfromandromeda.com





PROJECT ETERNITY

Wenn ein Rollenspiel vier Millionen US-Dollar an Spenden erhält, muss es etwas ganz Besonderes versprechen. Und das tut es auch.

Obisidian Entertainment genießt einen ordentlichen Ruf unter Rollenspielern: **Fallout: New Vegas, Alpha Protocol, Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2, Dungeon Siege 3** – allesamt gute Spiele, auch wenn jedes seine eigenen Probleme und Schwächen hatte. Mit **Project Eternity**, Obsidians erstem Crowdfunding-Spiel, wagt das Studio nun erstmals eine radikale Rückbesinnung auf alte Stärken – und damit haben die Entwickler scheinbar den richtigen Riecher bewiesen: **Project Eternity** ist ein klassisches 2D-Partyrollenspiel für den PC, und zwar ganz in der Tradition von **Baldur's Gate**, **Icewind Dale** und **Planescape: Torment**. Obisidian kann dazu auf die richtigen Leute zählen: Unter anderem arbeiten Chris Avellone (Projektleiter von **Planescape: Torment**), Tim Cain (Produzent von **Fallout**) und Josh Sawyer (Lead Designer von **Icewind Dale 2**) an **Project Eternity**. Obsidian entwirft eine völlig neue Fantasywelt mit eigenen Regeln und Gesetzen für das Spiel. Anders als **Baldur's Gate** und Konsorten wird **Project Eternity** also nicht auf dem **Dungeons & Dragons**-Regelwerk basieren. Die Entwickler legen großen Wert auf eine erwachsene, reichhaltige Geschichte, die man in vielen Dialogen erleben und beeinflussen wird. Kämpfe werden in Echtzeit ablaufen, allerdings lässt sich das Geschehen jederzeit pausieren, ähnlich wie in anderen Rollenspielen dieser Machart. Als Grafikmotor kommt die Unity Engine zum Einsatz, allerdings setzt Obsidian auf detailreich gerenderte 2D-Umgebungen statt einer kompletten 3D-Darstellung. All diese feinen Ideen und Versprechungen haben mehr als 70.000 Rollenspielfans neugierig gemacht: Über Kickstarter kamen so rund 4 Millionen US-Dollar an Spenden zusammen – das ist mehr als das Dreifache der anfangs geplanten Summe und damit ein noch größerer Kickstarter-Erfolg als das Adventure von Double Fine. **Project Eternity** befindet sich derzeit bei Obisdian voll in Entwicklung – als Release ist leider erst das zweite Quartal 2014 angepeilt.

Info: http://eternity.obsidian.net

PROJECT ETERNITY
Erreicht $ 3.986.929
Ziel $ 1.100.000
Aktion am 16.10.12 erfolgreich beendet.



Dieser Entwurf soll sehr nahe an die optische Qualität der fertigen 2D-Spielgrafik herankommen. **Project Eternity** verwendet die Unity-Engine.

Fotos: Kickstarter

WASTELAND 2

Nach dem Erfolg von Double Fine war Wasteland 2 das zweite Spieleprojekt, das auf Kickstarter eine gewaltige Summe erzielte.

Das originale **Wasteland** (1988) gilt als Inspirationsquelle und geistiger Vorgänger der **Fallout**-Reihe. **Wasteland 2** soll darum ganz im Zeichen dieser Spiele stehen. Dazu sind neben Brian Fargo (Gründer von Interplay) weitere erfahrene Leute mit an Bord, die bereits an den früheren Endzeit-Rollenspielen mitgewirkt haben. Beispielsweise wird die Musik erneut von Mark Morgan geschrieben, der bereits in **Fallout 1** und **2** für stimmungsvolle Klänge sorgte. **Wasteland 2** spielt in einer postapokalyptischen Zukunft, in der die Erde sich langsam von den Auswirkungen eines nuklearen Krieges erholt. Das Solo-Rollenspiel setzt auf eine **Fallout**-typische Draufsicht, aus der man eine mehrköpfige Party durch die nukleare Einöde steuert, die einst mal amerikanischer Grund und Boden war. Damit unterscheidet sich das Spiel deutlich von **Fallout 3**, das von Bethesda entwickelt und aus der Ego-Ansicht gespielt wurde. Jedoch all diesen Spielen gemein und auch ein wichtiger Eckpfeiler von **Wasteland 2**: Der Spieler muss im Handlungsverlauf moralische Entscheidungen mit folgenschweren Konsequenzen treffen. Für einen Release peilt das Entwicklerteam Inxile Entertainment den Oktober 2013 an, doch dass dieser recht knappe Termin gehalten werden kann, darf bezweifelt werden.

Info: http://wasteland.inxile-entertainment.com

WASTELAND 2
Erreicht $ 2.933.252
Ziel $ 900.000
Aktion am 17.4.12 erfolgreich beendet.

Wasteland 2 nutzt eine hübsche 3D-Engine, stellt das Geschehen aber klassisch von oben dar.

Erste Artworks zeigen grimmige Rangers, wie man sie etwa aus **Fallout: New Vegas** kennt.

SHADOWRUN RETURNS

Nicht mit dem seelenlosen Shadowrun-Shooter von 2007 verwechseln! Shadowrun Returns wird wieder ein beinhartes Rollenspiel.

Mit **Shadowrun Returns** will das Studio Harebrained Schemes an die Erfolge der **Shadowrun**-Rollenspiele aus den 90ern anknüpfen. Könnte klappen, immerhin arbeitet **Shadowrun**-Erfinder Jordan Weisman an dem Projekt. Das Solo-RPG verspricht einen düsteren Mix aus Fantasy und Cyberpunk, eingebettet in eine glaubhafte Welt, in der futuristische Technik und Magie gleichermaßen vorkommen – im Grunde eine Mixtur aus **Blade Runner** und **Der Herr der Ringe**. Das Spiel soll eine anspruchsvolle Geschichte mit vielen Wendungen und Entscheidungen bieten, die man aus Sicht eines selbst erstellten Helden erlebt – Menschen, Elfen, Zwerge, Orks und Trolle stehen dafür zur Wahl. Die Entwickler arbeiten eng mit erfahrenen **Shadowrun**-Autoren zusammen, um möglichst viele Geschichten und Quests in dem Spiel unterzubringen. So wie auch die rundenbasierten, taktischen Kämpfe wird das gesamte Spiel in einem isometrischen 2D-Grafikstil dargestellt. Auch ein Editor ist geplant. Mit einem Release ist jedoch nicht vor Sommer 2013 zu rechnen.

Info: http://harebrained-schemes.com

Übrigens: Mit **Shadowrun Online** findet sich derzeit ein ähnliches Projekt auf Kickstarter, das aber als Free2Play-Online-Spiel vom österreichischen Team Cliffhanger Productions entwickelt wird.

SHADOWRUN RETURNS
Erreicht $ 1.836.447
Ziel $ 400.000
Aktion am 29.4.12 erfolgreich beendet.





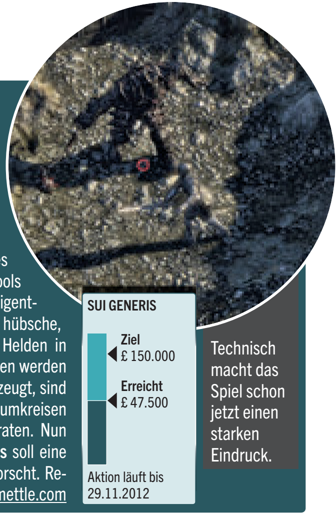
► Noch gibt's keine Screenshots vom Spiel, solche Artworks sollen aber bereits nahe an die geplante Qualität der 2D-Grafik rankommen.

◄ Jordan Weisman und sein Team haben allen Grund zur Freude: Auf Kickstarter kamen 1,8 Millionen US-Dollar zusammen – mehr als das Vierfache der erhofften Summe!



SUI GENERIS

Wie aus dem Nichts taucht dieses RPG auf – und überrascht mit sehenswerter Technik.



Dass sich **Sui Generis** noch früh in Entwicklung befindet, sieht man dem Spiel kaum an. Denn die Entwickler bei Bare Mettle Entertainment – ein kleines Team aus London – haben lange an den eigenen Tools und ihrer Engine gearbeitet, bevor sie sich an die eigentliche Erstellung des Spiels wagten. Schon jetzt sind hübsche, ungeschönte Technik-Videos zu sehen, die einen Helden in einem düsteren Mittelalter-Setting zeigen. In Kämpfen werden die Fechtanimationen dynamisch von der Engine erzeugt, sind also nicht streng vorgegeben – Gegner und Held umkreisen sich im Gefecht, können sogar ins Straucheln geraten. Nun beginnen die Arbeiten an den Inhalten: **Sui Generis** soll eine offene Welt bieten, die man aus der Draufsicht erforscht. Releasetermin: Mai 2014. Info: http://baremettle.com

SUI GENERIS
Ziel £ 150.000
Erreicht £ 47.500
Aktion läuft bis 29.11.2012

Technisch macht das Spiel schon jetzt einen starken Eindruck.

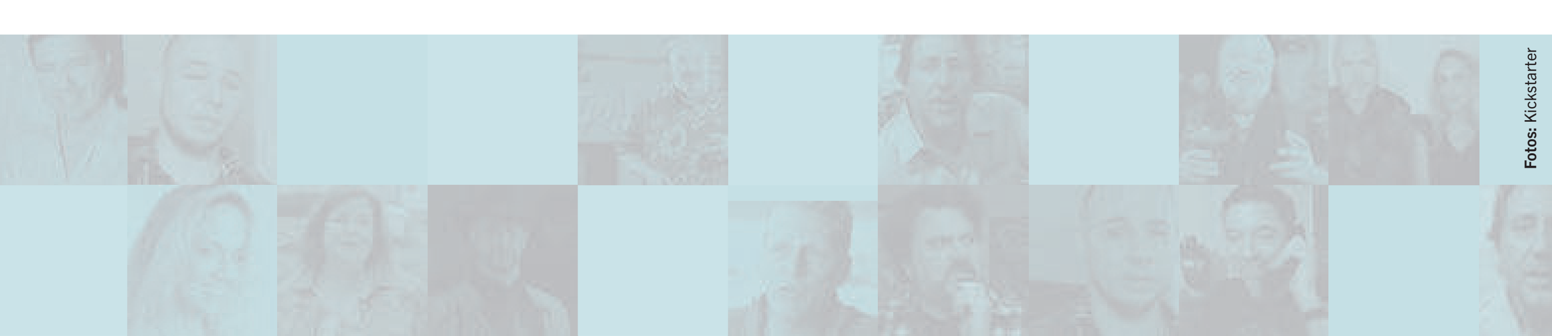
DEAD STATE

Rollenspiel-Taktik mit Zombies und viel Entscheidungsfreiheit.

Kämpfe sind rundenbasiert, bilden aber nicht den Schwerpunkt des Spiels.

Dead State beginnt mit einer Zombie-Apokalypse – eine ausgelutschte Idee, aus der Doublebear Productions aber ein forderndes RPG zaubern will. Der Spieler hat darin die Aufgabe, Überlebende zu einer Gruppe zusammenzuschweißen und einen Schutzbunker zu errichten. Nahrungsknappheit, Krankheiten, sinkende Moral und Angriffe durch Zombies, all das und mehr muss man in den Griff bekommen. Dabei wird man in Dialogen Entscheidungen treffen, die sich stark auf den Spielverlauf auswirken. An dem Solo-RPG arbeitet auch Brian Mitsoda, Autor und Designer von **Vampire: Bloodlines**. Geplanter Release: Ende 2013. Info: www.deadstate.doublebearproductions.com

DEAD STATE
Erreicht $ 332.635
Ziel $ 150.000
Aktion am 5.7.12 erfolgreich beendet.



Fotos: Kickstarter

GRIM DAWN

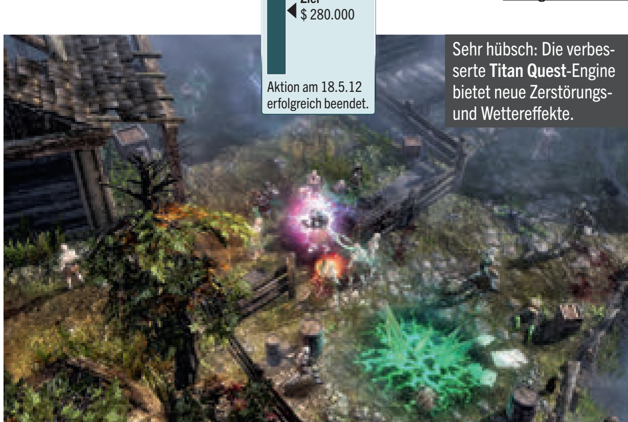
Schon seit Jahren hat Crate Entertainment ein heißes Eisen im Feuer: den geistigen Nachfolger zu Titan Quest.

Man muss nur einen flüchtigen Blick auf **Grim Dawn** werfen, um eine gewisse Handschrift zu erkennen: Das Spiel erinnert stark an das feine Action-RPG **Titan Quest**. Und tatsächlich: **Grim Dawn** wird von Crate Entertainment entwickelt, ein Indie-Studio, das sich nach der Schließung von Iron Lore Entertainment im Jahr 2008 neu zusammenschloss. Ein Jahr später kaufte Crate die eigene Engine von seinem ehemaligen Arbeitgeber zurück, sodass **Grim Dawn** nun vollständig auf dem Technikgerüst von **Titan Quest** basiert. Das merkt man auch am Interface: Benutzerführung, Inventar, Charakterbogen, das alles gleicht dem geistigen Quasi-Vorgänger wie ein Ei dem anderen. Inhaltlich soll **Grim Dawn** aber deutlich mehr bieten: Crate verspricht ein düsteres Hack & Slay in einer viktorianisch angehauchten Fantasy-Welt, die man offline, aber auch kooperativ mit Freunden erforschen darf. Fünf Klassen beziehungsweise deren Talentbäume lassen sich frei miteinander kombinieren, was viele Freiheiten erlaubt, während man 75 Charakterstufen aufsteigt. Zerstörbare Umgebungen, Wettereffekte und wuchtige Kampfanimationen sollen für Stimmung sorgen. Natürlich wird der Spieler mit zufallsgenerierter Beute überschüttet, auch ein Handwerkssystem ist geplant. Quests und Dialoge sollen zudem einige Entscheidungsmöglichkeiten bieten. Interessant: Schon 2009 – deutlich vor dem Kickstarter-Trend – setzte Crate auf Crowdfunding, denn auf der offiziellen Website konnte man das Spiel schon vorab kaufen und damit die Entwicklung mitfinanzieren. Info: www.grimdawn.com



Das Inventar wurde fast 1:1 aus **Titan Quest** übernommen. Auch in **Grim Dawn** sammelt man zufallsgenerierte Beute im Sekundentakt.

SPIELENAME APERIAM TETE
Erreicht $ 537.515
Ziel $ 280.000
Aktion am 18.5.12 erfolgreich beendet.



Sehr hübsch: Die verbesserte **Titan Quest**-Engine bietet neue Zerstörungs- und Wettereffekte.

SHAKER

Neben Nexus 2: The Gods Awaken die zweite große Enttäuschung: Auch Shaker verfehlte sein Finanzierungsziel meilenweit.

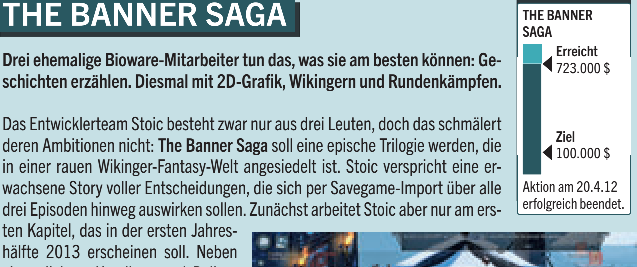
Es hätte ein wunderbares Spiel werden können: **Shaker** war als altmodisches RPG aus der Ego-Sicht konzipiert. Die Idee dahinter stammt von Tom Hall (einst Gründungsmitglied von id Software, Designer von **Doom**) und Brenda Brathwaite (bekannte Designerin, arbeitete unter anderem an **Wizardry**- und **Jagged Alliance**-Titeln). In **Shaker** sollte man die Rolle von James Connelly übernehmen, einem Zeitreisenden, der aus der Zukunft in eine mittelalterliche Vergangenheit geschickt wird. Dort sollte er den Verlauf der Geschichte ändern, um schreckliche Ereignisse zu verhindern. Neben James waren drei Partymitglieder vorgesehen, die der Spieler auswählen sollte. Trotz der Ego-Ansicht wollten die Entwickler rundenbasierte, taktische Kämpfe bieten. Doch aus all dem wird nichts: Nachdem sich abzeichnete, dass **Shaker** nicht genügend Unterstützung auf Kickstarter finden würde, stampften die Entwickler Loot Drop das Projekt kurzerhand ein. Info: http://lootdrop.com

SHAKER
Ziel $ 1.000.000
Erreicht $ 244.932
Aktion am 23.10.12 abgebrochen.

NICHT FINANZIERT!

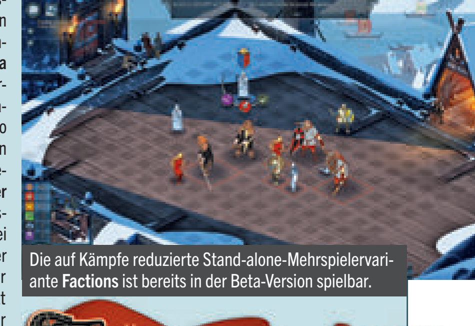
THE BANNER SAGA

Drei ehemalige Bioware-Mitarbeiter tun das, was sie am besten können: Geschichten erzählen. Diesmal mit 2D-Grafik, Wikingern und Rundenkämpfen.



Das Entwicklerteam Stoic besteht zwar nur aus drei Leuten, doch das schmälert deren Ambitionen nicht: **The Banner Saga** soll eine epische Trilogie werden, die in einer rauen Wikinger-Fantasy-Welt angesiedelt ist. Stoic verspricht eine erwachsene Story voller Entscheidungen, die sich per Savegame-Import über alle drei Episoden hinweg auswirken sollen. Zunächst arbeitet Stoic aber nur am ersten Kapitel, das in der ersten Jahreshälfte 2013 erscheinen soll. Neben einer dichten Handlung und Rollenspielelementen soll **The Banner Saga** auch mit seinem Kampfsystem überzeugen: Gefechte laufen rundenbasiert auf einem 2D-Gitterfeld ab, wo man einige handverlesene Einheiten gegen die Feinde antreten lässt. Interessant: Unter dem Titel **The Banner Saga: Factions** wird das Kampfsystem bereits diesen Winter als frei erhältlicher, eigenständig lauffähiger Mehrspielertitel veröffentlicht. Wer das Spiel auf Kickstarter unterstützt hat, kann **Factions** bereits in der Beta-Version ausprobieren. Info: http://stoicstudio.com

THE BANNER SAGA
Erreicht 723.000 $
Ziel 100.000 $
Aktion am 20.4.12 erfolgreich beendet.



Die auf Kämpfe reduzierte Stand-alone-Mehrspielervariante **Factions** ist bereits in der Beta-Version spielbar.

The Banner Saga


PC GAMES JETZT AUCH
ALS APP!
Die PC GAMES fürs Tablet - jeden Monat neu!
Aktuelle Tests, Previews, Reports & Specials!
Zusätzliche Bilder, Videos und Trailer
Interaktive PC-GAMES-Motivationskurve
Einfache und komfortable Bedienung
Erhältlich für iPad
Nur 3,59 Euro
QR-Code scannen und hinsurfen!
PC Games
MAGAZIN
CHRIS ROBERTS IST WIEDER DA!
STAR CITIZEN
JUBILÄUMS-SPECIAL, TEIL 2
GAMESLOAD VORTEILSAKTION
Jetzt kaufen und 5 Euro sparen!
11/12 | € 3,99
www.pcgames.de
AUSGABE 11/12
Wissen, was gespielt wird
HITMAN: ABSOLUTION
DER BESTE HITMAN ALLER ZEITEN!
Erster Test der PC-Version: Geniale Atmosphäre, mehr Abwechslung und hoher Wiederspielwert dank Contracts-Modus!
TESTS
VORSCHAU
SPEZIAL
HARDWARE
WIE BENUTZE ICH DIE DIGITALAUSGABE

HARDWARE 12/12

LOGITECH G710+
HIGH-END-TASTATUR FÜR SPIELER

Mit dem G710+ Mechanical Gaming Keyboard präsentiert Logitech seine erste mechanische Tastatur für Spieler. Mechanische Tasten sind zwar lauter, aber auch präziser und langlebiger als die üblichen Knöpfe mit Gummidom-Schaltern und eignen sich daher sehr gut für ambitionierte Spieler. Die G710+ von Logitech hat einen Betätigungsdruck von 45 Gramm sowie vier Millimeter Tastenhub – das deuten darauf hin, dass der Hersteller die G710+ mit Cherry-MX-Brown-Schaltern bestückt. Um das typische Anschlagsgeräusch zu minimieren, spendiert man den Tastenschaltern zusätzlich Dämpfungsringe. Des Weiteren wird die für Cherry-Schalter übliche Lebensdauer von bis zu 50 Millionen Anschlägen sowie ein 26-Key-Rollover garantiert, sodass die Tasten nicht blockieren.

Auch die weitere Ausstattung des ab Dezember für 150 Euro erhältlichen Keyboards kann sich sehen lassen. Neben einer weißen, deaktivierbaren Hintergrundbeleuchtung (vier Stufen, zwei Beleuchtungszonen) bietet die G710+ sechs programmierbare G-Knöpfe sowie drei Modustasten. Beides ermöglicht eine umfangreiche Makroprogrammierung, die beispielsweise bei Online-Rollenspielen einen Vorteil bringen kann.

Info: www.logitech.de



VISHERA IM WIN-8-TEST
DREAMTEAM: AMD & WINDOWS 8?

Auf den folgenden Seiten finden Sie unseren Test von AMDs neuen Prozessoren der Vishera-Reihe. In letzter Minute haben wir zudem getestet, ob Windows 8 hier einen Vorteil bringt; schließlich soll das neue Betriebssystem die AMD-Kerne besonders effizient nutzen. Tatsächlich laufen manche Spiele wie **Skyrim**, **Dirt 3** oder **Anno 2070** auf einem FX-6300 (Vishera) mit Windows 8 etwas schneller als mit Windows 7. Im Durchschnitt beträgt der Leistungsunterschied aber nur drei Prozent. Daher lohnt es sich nicht, nur wegen der Spieleleistung Windows 8 zu kaufen.

Info: www.amd.de | www.microsoft.de




Daniel Möllendorf

„Star Citizen – ich bin dabei. Der alte Joystick bleibt aber im Keller."

Es klingt wie ein Nerd-Gespräch beim Hardware-Stammtisch: „Wisst ihr, was cool wäre? Eine richtige Oldschool-Weltraum-Simulation" – „Auf jeden Fall! Aber bitte mit aktueller Grafik ohne Rücksicht auf Konsolen-Hardware." – „Stimmt, das wünsche ich mir auch. Dafür würde ich sofort jeden Preis zahlen." Schön, wenn Wünsche in Erfüllung gehen: Mit **Star Citizen** macht „Mr Wing Commander" Chris Roberts höchstpersönlich den Nerd-Traum wahr: eine klassische Singleplayer-Kampagne, ein umfangreicher Online-Modus ohne laufende Kosten und kompromissloser Einsatz der Cryengine 3. Dafür will Chris aber nun auch unser Geld – per Crowdfunding.

Doch bei aller Nostalgie, die ich als begeisterter Spieler von klassischen Weltraum-Simulationen empfinde: Auch wenn es so schön oldschool ist und mich Hardcore-Fans nun kritisieren werden, einen Joystick werde ich für **Star Citizen** nicht nutzen. Schon **Freelancer** hat vor neun Jahren gezeigt, wie gut eine Maussteuerung bei Weltraumkämpfen funktioniert. Schließlich kann ich mit einer präzisen Maus viel besser auf Gegner, die beispielsweise hinter mir auftauchen, reagieren. Außerdem erinnere ich mich ungerne daran, wie bei dem alten **G-Police** (das Spiel wurde damals bei meiner Voodoo 2 mitgeliefert) gleich zwei Joysticks ein unnatürliches Ende fanden – nicht weil sie aus Frust in die Ecke flogen, sondern einfach, weil man extrem am Steuerknüppel reißen musste, um die schweren Missionen (teilweise unter Zeitdruck) zu meistern. Meine Kreditkarte habe ich jedenfalls schon gezückt, um **Star Citizen** auf Kickstarter zu unterstützen. Der alte Joystick bleibt aber im Keller und Geld für einen neuen gebe ich nicht aus.

+++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER

AMD VERSCHENKT SPIELE

Wer sich bis zum 31. März 2013 eine Grafikkarte der Radeon-HD-7000-Serie kauft, kann je nach Modell ein Spielepaket aus **Far Cry 3**, **Hitman Absolution**, **Sleeping Dogs** sowie 20 Prozent Rabatt auf **Medal of Honor: Warfighter** abstauben.

Info: http://amd4u.com/neversettlepromo/

FUNC IST ZURÜCK

Ältere Spieler erinnern sich vielleicht an den Mauspad-Hersteller Func. Mit Surface 1030 L (33 x 26 cm, 35 Euro) und Surface 1030 XL (36 x 28 cm, 40 Euro) feiert Func sein Comeback. Die rutschfesten Pads mit beidseitiger Nutzfläche sind ab sofort verfügbar.

Info: www.func.net

SCHNELLES GAMING-NOTEBOOK

Neben dem Intel Core i7-3630QM und der Direct-X-11.1-Karte Geforce GTX 680M arbeiten im neuen Laptop, den unsere Kollegen von PC Games Hardware zusammen mit Medion entwickelt haben, eine sehr schnelle Samsung-SSD 830 mit 128 GByte und eine 1.000-GByte-HDD. Das 17,3-Zoll-Notebook beherbergt ein entspiegeltes Full-HD-Display, ein Blu-ray-Laufwerk und 8 GiByte Arbeitsspeicher. Für schnelle USB-Sticks stehen USB-3.0-Ports bereit. Das neue PCGH-Notebook gibt es für 1.749 Euro (plus Versandkosten) im Medion-Shop.

Info: www.pcgh.de/go/pcgh-notebook





Zuwachs in der High-End-Sparte. PC Games prüft acht neue Oberklasse-Grafikkarten auf Spieletauglichkeit.

Showdown der High-End-Grafikkarten

Von: Raffael Vötter

Während im Mainstream-Bereich die Preise purzeln, steigt im High-End-Segment die Leistung immer weiter an. Wir testen acht neue Grafikkarten für Enthusiasten.

Langsam, aber sicher bringen alle AMD-Partner ihre Eigendesigns auf Basis der Radeon HD 7970 GHz Edition zur Marktreife. Die schnellste Grafikkarte mit einem Chip (Single GPU) wurde, wie all ihre Geschwister der HD-7000-Reihe, just durch den Catalyst 12.11 Beta zu neuen Höchstleistungen getrieben. PC Games hat die Benotung für diesen Test bereits mit dem „Wundertreiber" durchgeführt, damit Sie wissen, welches Modell die Nase vorn hat.

ASUS MATRIX HD 7970 PLATINUM (3 GBYTE)

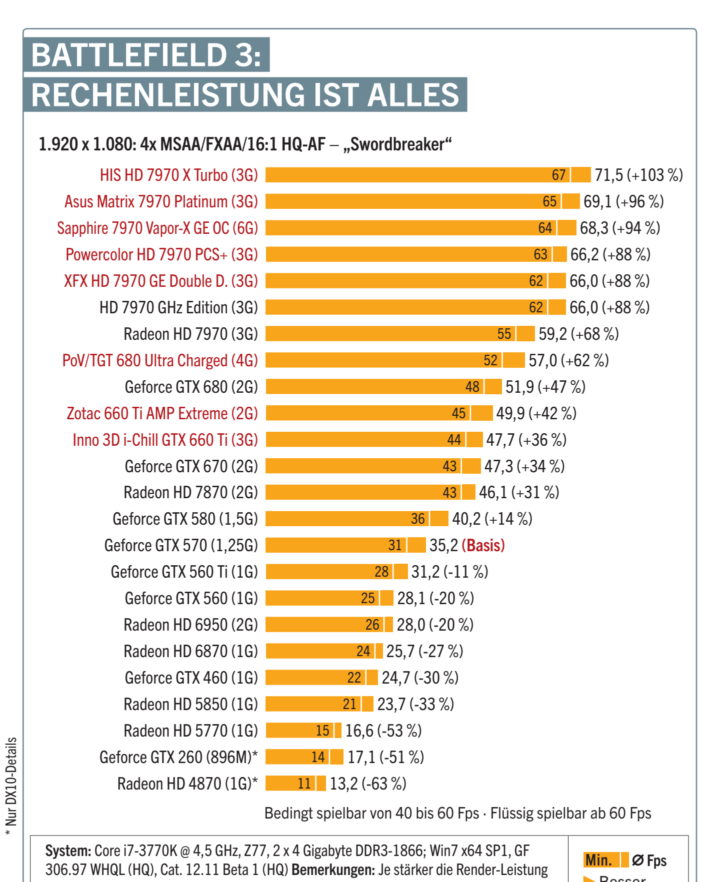
Bereits unser Ersteindruck dieses Kraftpakets für Spieler und Übertakter war gut. Dieser grundlegend positive Eindruck bestätigt sich angesichts des hohen Takts von bis zu 1.100/3.300 MHz (GPU-Boost/VRAM) und des mächtigen Triple-Slot-Kühlers der auf Übertaktungen vorbereiteten Platine. Die Matrix HD 7970 ist übrigens auch ohne Platinum-Anhängsel erhältlich: Hier verzichtet Asus auf die werkseitige Übertaktung des Grafikchips, sodass die Karte mit 1.000 MHz Basis-, 1.050 MHz Boost- und 3.300 MHz Speichertakt arbeitet – eine höhere Speichertransferrate bietet keine andere HD 7970. Die uns vorliegende Platinum-Ausgabe weist nur einen Schönheitsfehler auf: Sie erzeugt im Leerlauf eine Lautheit von unveränderlichen 1,7 Sone, was angesichts der enormen Kühloberfläche mindestens ein Sone zu viel ist. Unter Last drehen die beiden 100-mm-Axiallüfter auf bis zu 2.000 U/Min. auf, das entspricht einem 3,7 Sone lauten Brummen. Das ist zwar deutlich hörbar, dafür hält die Karte ihren Boost-Kerntakt von 1.100 MHz jedoch in fast jeder Lage aufrecht und ist damit die leiseste Grafikkarte dieser OC-Gewichtsklasse. Falls Sie mit 1.050 MHz zufrieden sind, fixieren Sie die Lüfterdrehzahl im 3D-Betrieb auf 25 Prozent Drehkraft, sodass nur noch 2,9 Sone erzeugt werden. Weitere Informationen zum Kühl- und Platinendesign liefert Ihnen das detaillierte Schaubild auf der übernächsten Seite.

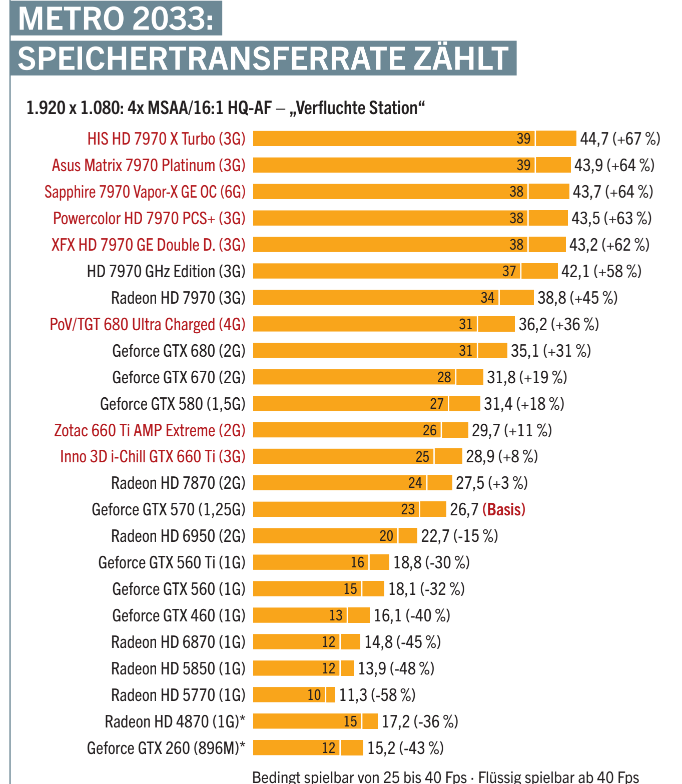
HIS RADEON HD 7970 X TURBO (3 GBYTE)

Mit 1.120 MHz Basis- und 1.180 MHz Boost-Takt bläst HIS zum Angriff auf den Performance-Thron – und verfehlt ihn nur knapp. Die Karte auf Basis der HD 7970 GHz Edition kann sich knapp vor Asus' Matrix Platinum setzen und ist nur minimal langsamer als die hier nicht getestete Sapphire Toxic 7970 (1.200/3.200 MHz im „Lethal"-Modus). Die hohe Übertaktung fordert ihren Tribut in Form einer hohen Leistungsaufnahme und störender Lautheit: Wir messen beim Spielen bis zu 6,3 Sone bei 286 Watt – immerhin ein Sone weniger als bei der Toxic (7,4 Sone). Der „IceQ X²"-Kühler belegt lediglich zwei Steckplätze (Slots) im Gehäuse, verlängert die Karte aber auf insgesamt 30 Zentimeter, weshalb Interessenten vorher ihr Gehäuse abmessen sollten. Die Lüftersteuerung patzt im Leerlauf: Bei 39 Prozent PWM-Drehkraft werden satte zwei Sone erreicht – völlig unnötig, weshalb wir eine manuelle Drossel empfehlen. Mit 25 Prozent summt die Karte mit befriedigenden 0,9 Sone. Im 3D-Betrieb gehen Sie am besten auf 50 Prozent; dann erzeugt die HD 7970 X Turbo noch 4,1 Sone. Allerdings sinkt der Kerntakt wegen der höheren Temperatur dann oft auf den Basiswert von 1.120 MHz – das ist immer noch auf dem Niveau der Matrix Platinum.

SAPPHIRE HD 7970 VAPOR-X GHZ EDITION OC (6 GBYTE)

Im Gegensatz zur HD 7970 GE Vapor-X nutzt die 6-Gigabyte-





Version die verstärkte Platine der Toxic 7970 – Vorteile durch den riesigen Grafikspeicher stellen sich dennoch erst in absoluten Ausnahmefällen ein. Wie bei den anderen GHz-Editionen gilt auch bei dieser Karte: Nur geringe Temperatur hält den Boost aufrecht. Die Vapor-X OC 6GB bietet per Druck auf den Dual-BIOS-Knopf einen Kerntakt von 1.100 MHz in allen getesteten Spielen – **Anno 2070** ausgenommen, hier fällt die Karte regelmäßig auf 1.050 MHz. Das andere BIOS arbeitet mit dem GHz-Edition-Standard (1.000 MHz Basis, 1.050 MHz Boost). Eine Alternative zu dieser Karte ist die Sapphire Vapor-X GHz Edition mit 3 Gigabyte und ohne Übertaktung.

POINT OF VIEW & TGT GTX 680 ULTRA CHARGED LOW LLS (4 GB)

Die Tuning-Spezialisten von TGT legen mit hohem Takt, verdoppeltem Grafikspeicher und leiser Kühlung nach: Auf die Beast-Edition mit 2 Gigabyte Speicher folgt die Ultra Charged mit etwas geringerem Chiptakt (1.111 anstelle von 1.163 MHz), aber dafür 4 Gigabyte Videospeicher. Wie wir im Test feststellten, lohnt sich der große Speicher erst weit jenseits der Full-HD-Auflösung von 1.920 x 1.080 Pixeln – Freunde von Grafikmods und Downsampler können den Aufpreis investieren. Ein weiterer Pluspunkt der Ultra Charged „Low Leakage Selection“ ist die geringe Lautheit sowohl im Leerlauf als auch im Spielebetrieb (0,6/2,1 Sone). Der drei Steckplätze breite Triple-Fan-Kühler hält den Grafikchip unter Last auf höchstens 65 Grad Celsius, sodass der mittlere Boost mit 1.189 MHz relativ hoch ausfällt; einzig der Verzicht auf eine Speicherübertaktung verhindert noch bessere Benchmarkwerte. Das dürfen Sie auf Kosten der Garantie selbst korrigieren, ein Plus von 500 MHz steckt in unserem Testmuster.

POWERCOLOR RADEON HD 7970 PCS+ (3 GBYTE)

Die HD 7970 PCS+ mit Vortex-II-Kühler konnte in einem Vorabtest aufgrund ihrer hohen Lautstärke noch nicht überzeugen. Doch nun erreichte uns ein Muster mit verbesserter Lüftersteuerung: Aus 5,9 werden 4,2 Sone unter Spielelast – bei höherer Temperatur. Das entspricht einer für diese Leistungsklasse üblichen, aber keineswegs angenehmen Geräuschkulisse. Der Rest ist altbewährt: Die Karte ba-

Lesen Sie weiter auf Seite 116



Zotac und Inno 3D: Zwei Geforce GTX 660 Ti mit völlig unterschiedlichen Design-Schwerpunkten. Kompaktbau gegen Kühlgigant – für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Inno 3D GTX 660 Ti „Herculez 3000“: Zwei 6-Pol-Strombuchsen, Triple-Slot



HIS Radeon HD 7970 X Turbo: Zwei 8-Pol-Strombuchsen, Dual-Slot



Inno 3D setzt auf einen 5,2 cm hohen Kühler mit einer Gesamtlänge von 29,2 cm, während die HIS-Karte rund 30 cm lang ist, aber im Dual-Slot-Rahmen bleibt.

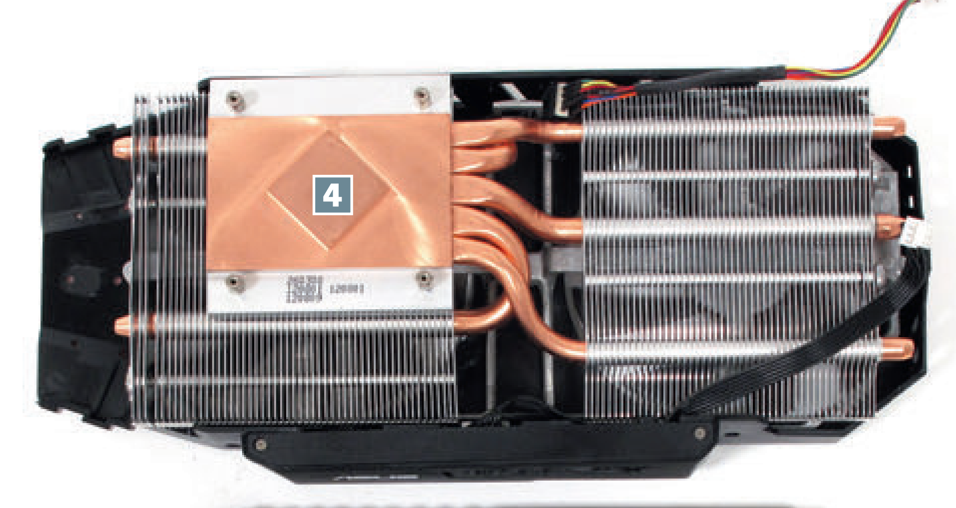
ASUS MATRIX HD 7970: DER KRAFTPROTZ IM DETAIL

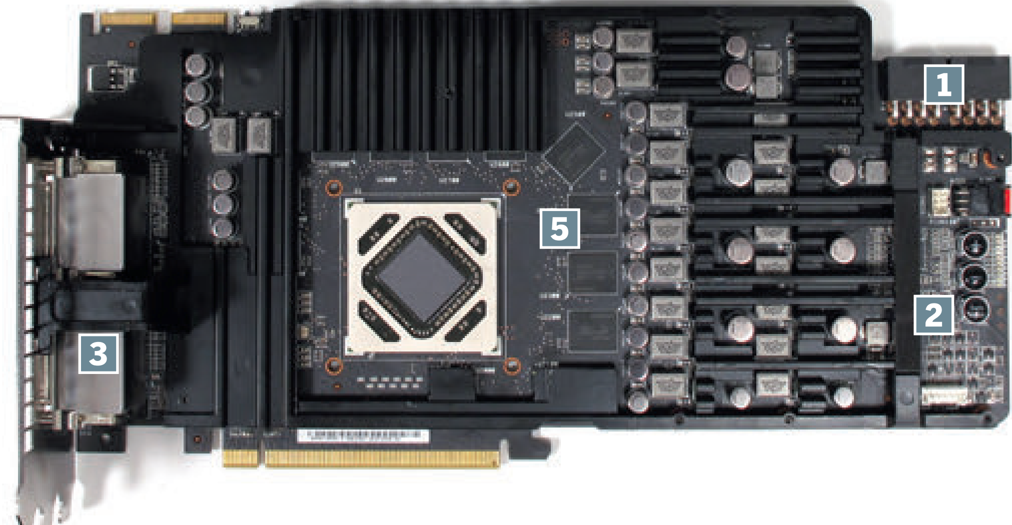
Die Matrix-Reihe von Asus richtet sich an dasselbe Klientel wie MSIs Lightning-Grafikkarten: passionierte Übertakter, die sich Funktionen abseits des Standards wünschen. Zu diesem Zwecke verfügt auch die neue Matrix über Spannungsmesspunkte, eine Lastanzeige und zahlreiche bunte Knöpfe.

STROM: DURSTIG 1

Ein starkes Netzteil sollten Sie besitzen, vor allem wenn Sie die Karte weiter übertakten und die Spannung erhöhen möchten (Overvolting). Die beiden zum Betrieb nötigen 8-Pol-Stromstecker erlauben eine maximale Leistungsaufnahme von 375 Watt.

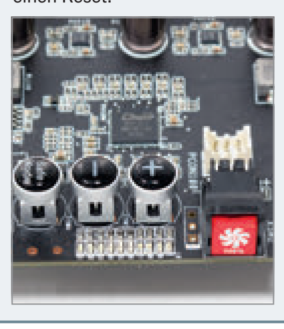






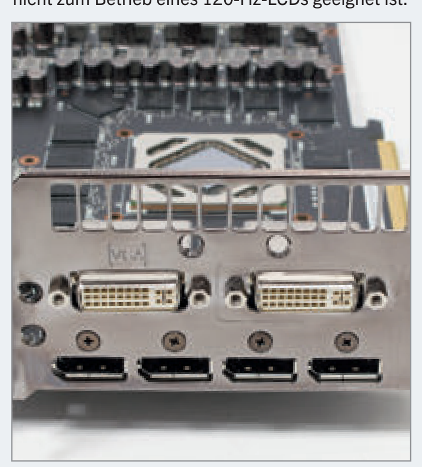
KNÖPFE: PRAKTISCH 2

Der rote „Panikknopf" am Heck aktiviert auf Druck 100 Prozent Lüfterdrehzahl, die Druckschalter daneben erlauben Spannungsänderungen mit sofortiger Wirkung. Stürzt die Karte ab, bringt der „Safe Mode"-Knopf einen Reset.



ANSCHLÜSSE: ZAHLREICH 3

Der Betrieb von sechs Monitoren gleichzeitig ist kein Problem: Asus stellt einen Single- und einen Dual-Link-DVI nebst vier ausgewachsenen Displayports zur Verfügung. Beachten Sie, dass der SL-DVI nicht zum Betrieb eines 120-Hz-LCDs geeignet ist.



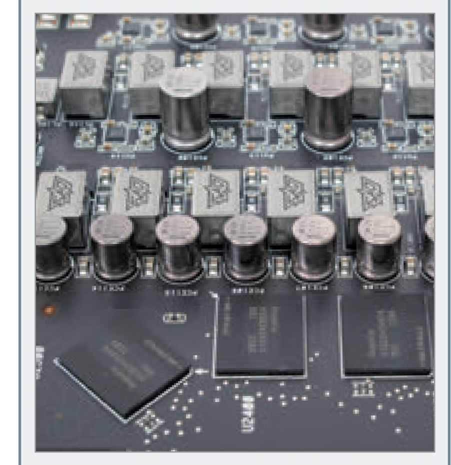
KÜHLER: ERHABEN 4

Fünf Heatpipes mit einer Dicke von je acht Millimetern ziehen sich durch eine Kupferplatte, die mittig erhaben ist und direkt auf dem Grafikchip Tahiti XT2 liegt – daher die Bezeichnung „Direct Cu" (sinngemäß: direkter Kupferkontakt).



BAUTEILE: HOCHWERTIG 5

Für normale Spieler und Hobby-Übertakter primär hübsch anzusehen sind die insgesamt 20 Wandlerphasen der Platine. Die „Dark Solid Caps" (Metallic-Kondensatoren) gewährleisten eine stabile Versorgung und weisen eine lange Lebenszeit auf.



Anzeige

Komplett-PC für Spieler



PC-Games-PC GTX660Ti-Edition

Nachdem Nvidia die Geforce GTX 660 Ti vorgestellt hat, darf ein neuer PC-Games-PC mit dieser Grafikkarte nicht fehlen. Falls Sie also auf der Suche nach einem Komplett-PC mit einem sehr guten Preis-Leistungs-Verhältnis sind, werden Sie in diesem Jahr keinen besseren PC finden. Den Rechner haben wir mit dem Intel Core i5-3570K ausgestattet. Dieser wird mit einem Basistakt von 3,4 GHz betrieben, läuft aber dank Turbo-Modus mit bis zu 3,8 GHz. Ein Highlight ist in diesem PC auch die verbaute 128-GB-SSD aus Samsungs 830er-Serie. Als zusätzliches Datenlager dient außerdem eine 1.000-GB-HDD von Samsung. Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall mit USB 3.0 ist ein DVD-Brenner verbaut. Bei der Konfiguration dieses PCs wurde auch darauf geachtet, dass der Lärmpegel möglichst niedrig ausfällt. 1,3 Sone unter 2D und maximal 2,4 Sone unter 3D sind für einen Spielerechner ein guter Wert. Der Stromverbrauch liegt je nach Last zwischen 51 und 212 Watt.



Dieser PC wird von Alternate (www.pcgames.de/go/alternate) verkauft. ❑

PC-GAMES-PC GTX660TI-EDITION

Hersteller (Webseite)	Alternate (www.pcgames.de/go/alternate)
Erweiterte Informationen	www.pcgames.de/go/gtx660ti-pc
Garantie/Rückgaberecht	2 Jahre/14 Tage
Ausstattung	
Prozessor	Intel Core i5-3570K
Grafikkarte	Geforce GTX 660 Ti/2.048 MiByte
Mainboard	Asrock B75 Pro3
SSD-Laufwerk	128-GB-SSD (Samsung 830series)
HDD-Laufwerk	1.000-GB-HDD (Samsung HD103SJ)
Speicher	8 GiByte DDR3-1600-RAM (Corsair)
Netzteil	Be quiet Pure Power CM L8-430W
CPU-Kühler	Scythe Mugen 3 Rev. B PCGH-Edition
Gehäuse	Sharkoon Nightfall PCGH-Edition
Optisches Laufwerk	DVD-Brenner
Gehäuselüfter/Sonstiges	1 x Sharkoon-Lüfter
Praxistests	
Lautstärke 2D (0,5 m)	1,3 Sone/31 dB(A)
Lautstärke 3D (0,5 m)	2,4 Sone/39 dB(A)
Leistungsaufnahme 2D	51 Watt (Leerlauf)
Leistungsaufnahme 3D Mark 11	212 Watt
3D Mark 11	P7.829, X2.639
Stalker: Call of Pripyat	68 Fps (Sun Shafts, Ultra, 4x AA)
Aliens-vs.-Predator-Benchmark	80 Fps (1.920 x 1.080)
Cinebench R11.5 x64 (CPU)	5,98 Punkte
Preis mit Windows 7 64 Bit*	**€ 1.169,- (inkl. Home Premium)**

* Preiserfassung vom 16.10.2012, unter www.pcgames.de/go/alternate finden Sie stets den aktuellen Preis.



GEHÄUSE/BRENNER | Im Sharkoon-Gehäuse Nightfall USB 3.0 kommt ein DVD-Brenner zum Einsatz.

CPU/KÜHLER | Der Intel Core i5-3570K mit 3,4 GHz (Turbo-Modus: max 3,8 GHz) wird von einem sehr leisen Scythe Mugen 3 mit zwei Silent-Lüftern gekühlt.

SSD/HDD | Neben einer 128-GB-SSD setzen wir in diesem PC auf eine 1.000-GB-HDD von Samsung.

DDR3-RAM | 8 GB DDR3-1600-Speicher werden im neuen PC-Games-PC verbaut.

GRAFIKKARTE | Nvidias neue Geforce GTX 660 Ti ist natürlich das Highlight in diesem PC. Die Grafikkarte ist mit 2.048 MiByte Speicher ausgestattet.

MAINBOARD | Die Asrock-Platine B75 Pro3 lässt keine Wünsche offen und bietet auch USB-3.0-Schnittstellen.

NETZTEIL | Das sehr leise Be-quiet-Netzteil mit der Bezeichnung Pure Power CM L8-430W hat Kabelmanagement und stellt 430 Watt Leistung zur Verfügung.

siert nicht auf der HD 7970 GHz Edition und verzichtet damit auf einen variablen Boost – der stolze Kerntakt von 1,1 GHz liegt beim Spielen immer an.

XFX R7970 GHZ EDITION DOUBLE DISSIPATION (3 GBYTE)

XFX gehörte zu den ersten AMD-Partnern mit eigenem HD-7970-Kühldesign. Jener „Double Dissipation"-Kühler kommt nun auch auf der GHz Edition der XFX R7970 zum Einsatz: Eine große Vapor-Chamber bedeckt nicht nur den Tahiti-XT2-Chip mit Referenztakt, sondern auch den Speicher, während zwei 85-mm-Propeller für Frischluft sorgen. Im Test kann die Karte ihren Boost-Takt von 1.050 MHz wie andere GHz-Editionen nicht konstant halten, in **Anno 2070** fällt sie mitunter auf 1.000 MHz ab (siehe Tabelle unten). Das geschieht bei einer akzeptablen Lautheit von 4,1 Sone. Unverständlich ist, dass XFX die Lüftersteuerung im Leerlauf nicht angepasst hat: Hier surrt die Karte wie Asus' Matrix mit 1,7 Sone; die Vorgängerin HD 7970 Black Edition DD kommt auf 1,3 Sone. Zum Ausgleich bietet die XFX'sche GHz Edition ein relativ gutes Preis-Leistungs-Verhältnis – bei Testschluss wurden knapp 410 Euro fällig.

ZOTAC GTX 660 TI AMP EXTREME EDITION (2 GBYTE)

Die beschleunigte Version der GTX 660 Ti AMP mit Extreme-Anhängsel und kompakter Bauweise verfügt über einen höheren Takt und eine andere Platine als das Original: Im BIOS sind 1.097/3.304 MHz (+20/10 % Übertaktung) hinterlegt, weshalb die Zotac-Karte so mancher Geforce GTX 670 gefährlich wird. Als Schmankerl legt der Hersteller ein Stoff-Mauspad von Roccat (Typ „Kone") bei. Die Temperaturen, Leistungsaufnahme und Lautheit sind fast deckungsgleich mit der Vorgängerin, was Zotac durch einen stärkeren Kühler erreicht: Anstelle zweier Heatpipes stecken drei Exemplare im Kühler. Die geringe Lamellenfläche zwingt die beiden Axiallüfter jedoch zu 2.700 U/Min., resultierend in einem 3,4 Sone lauten Surren unter Spielelast. Tipp: Mit 50 Prozent Lüfterstärke sind nur noch 2,7 Sone zu verzeichnen, ohne dass eine Überhitzung droht. Dank ihrer geringen Länge von 19,2 cm eignet sich die Karte übrigens gut für Mini-ITX-Systeme, beispielsweise Multimedia-PCs.

INNO 3D GTX 660 TI I-CHILL (3 GBYTE)

Der Nvidia-Partner Inno 3D verstärkt momentan seine Präsenz auf dem deutschen Markt. Die „i-Chill"-Serie verspricht dank kräftiger Kühler Erfolg: Unser Testmuster mit „Herculez 3000"-Kühler bietet nicht nur 3 Gigabyte Videospeicher, sondern auch einen Boost-Takt von 1.202 MHz in jedem Spiel, womit es Standardmodellen der GTX 670 sehr nahe kommt. Die 3000er-Ausführung des Triple-Slot-Kühlers ist mit drei Axiallüftern bestückt, die maßgeblich zur Länge der Karte beitragen – Interessenten raten wir angesichts von 29,2 Zentimetern Baulänge, ihr Gehäuse abzumessen. Zum Ausgleich bleibt der Grafikchip selbst unter Volllast unter 60 Grad Celsius, obwohl die GTX 660 Ti i-Chill eine relativ hohe Leistungsaufnahme von bis zu 172 Watt aufweist. Ein üblicher Wert liegt im Bereich um 140 Watt. Da Nvidia Spannungen jenseits von 1,175 Volt untersagt, eröffnet der starke Kühler kein großes Übertaktungspotenzial, bei einem Boost-Takt von 1.250 MHz (+4 %) ist Schluss, der Speicher schultert immerhin 3.650 MHz (+18 %). ❑

FAZIT

High-End-Boliden

Schnell sind unsere Probanden alle, ohne Zweifel. Insbesondere die hochgezüchteten HD-7970-Grafikkarten bieten Leistung satt, produzieren dabei allerdings eine hohe Geräuschkulisse. Richtig leise arbeiten nur wenige der AMD-Enthusiastenmodelle. Immerhin verfügen die meisten Kühler über etwas Spielraum für eine manuelle Anpassung. Alle Messwerte finden Sie in der Testtabelle auf der nächsten Seite.



Praktisch: Das zweite BIOS der HIS HD 7970 X Turbo aktivieren Sie nicht mithilfe eines Schalters an der Platinenoberseite, sondern draußen an der Steckplatzblende.

ÜBERTAKTUING: FÜHLBARE ERGEBNISSE

Battlefield 3, 4x MSAA/FXAA/16:1 HQ-AF – „Swordbreaker"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
HD 7970 @ 1.300/3.600 MHz	74	78,9 (+219 %)
HD 7970 @ 1.100/3.300 MHz	65	69,1 (+180 %)
Radeon HD 7970 GE (3G)	62	66,0 (+167 %)
GTX 680 @ 1.306/3.499 MHz	57	62,1 (+151 %)
Radeon HD 7970 (3G)	55	59,2 (+140 %)
HD 7870 @ 1.300/2.900 MHz	53	57,5 (+133 %)
GTX 660 Ti @ 1.254/3.600 MHz	47	51,4 (+108 %)
Radeon HD 7870 (2G)	43	46,1 (+87 %)
Geforce GTX 660 Ti (2G)	37	41,8 (+69 %)
Geforce GTX 460 (1G)	22	24,7 (Basis)

Metro 2033, 1.080: 4x MSAA/16:1 HQ-AF – „Verfluchte Station"

Grafikkarte	Min.	Ø Fps
HD 7970 @ 1.300/3.600 MHz	42	48,9 (+204 %)
HD 7970 @ 1.100/3.300 MHz	38	43,9 (+173 %)
Radeon HD 7970 GE (3G)	37	42,1 (+161 %)
GTX 680 @ 1.306/3.499 MHz	34	39,8 (+147 %)
Radeon HD 7970 (3G)	34	38,8 (+141 %)
HD 7870 @ 1.300/2.900 MHz	29	32,8 (+104 %)
GTX 660 Ti @ 1.254/3.600 MHz	26	31,5 (+96 %)
Radeon HD 7870 (2G)	24	27,5 (+71 %)
Geforce GTX 660 Ti (2G)	23	26,4 (+64 %)
Geforce GTX 460 (1G)	13	16,1 (Basis)

System: Core i7-3770K @ 4,5 GHz, Z77, 2 x 4 Gigabyte DDR3; Win7 x64 SP1, GF 306.97 (HQ), Cat. 12.11 B3 (HQ) **Bemerkungen:** Mit 1.300 MHz ist eine HD 7970 ungeschlagen schnell. Stabil verkraften das aber nur wenige Exemplare – wie Asus' Matrix 7970.

Min. Ø Fps
▶ Besser

BOOST: DIE TAKTRATEN UNSERER PROBANDEN

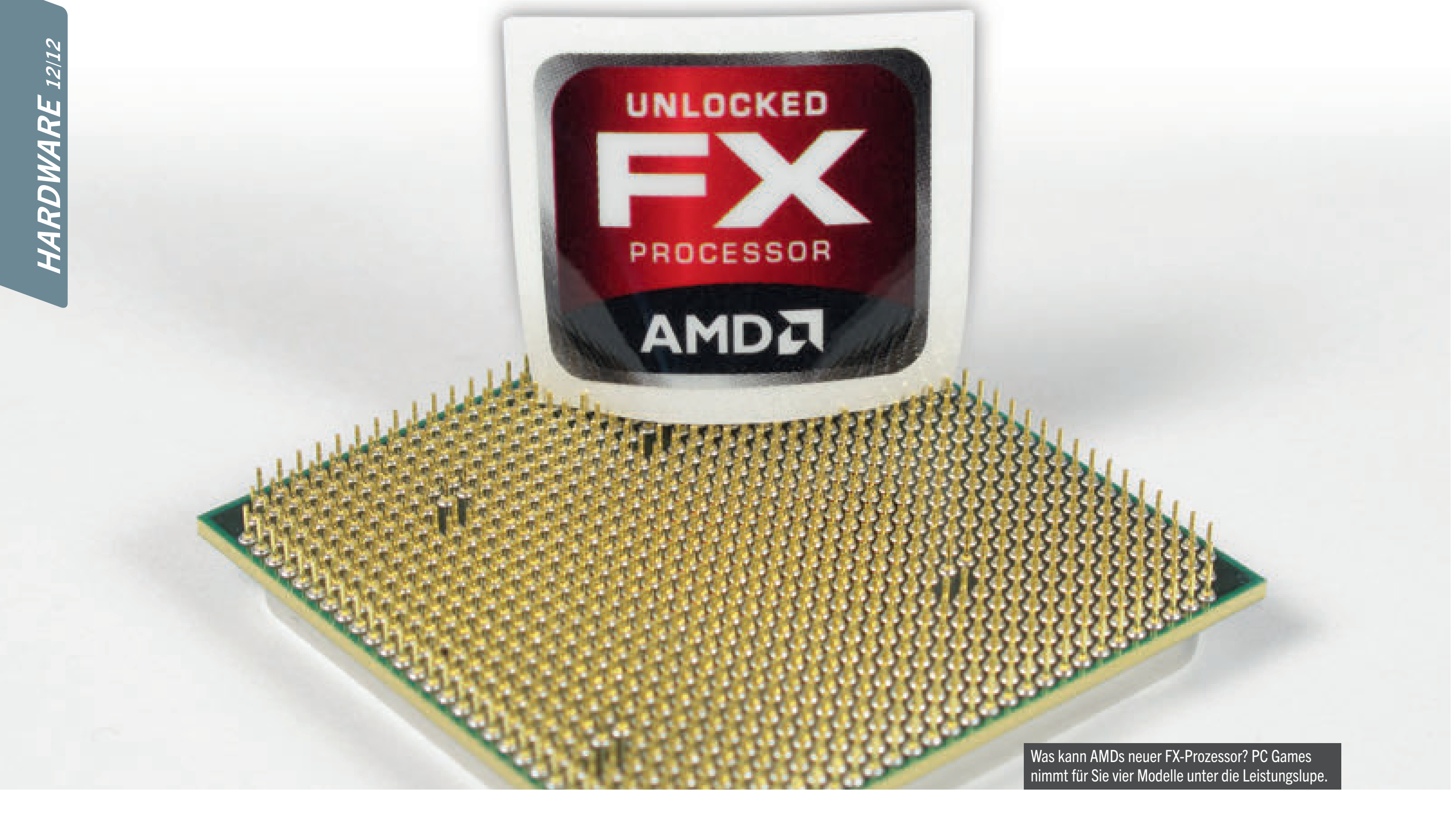
Grafikkarte	Basistakt (GPU)	Boost-Takt (automatische Übertaktung)
Asus Matrix HD 7970 Platinum	1.050 MHz	1.050–1.100 (**Anno**), 1.100 MHz (**BC2/BF3/Metro**)
HIS Radeon HD 7970 X Turbo	1.120 MHz	1.150 (**Anno**), 1.180 (**BFBC2**), 1.180 MHz (**BF3/Metro**)
Inno 3D GTX 660 Ti i-Chill Herculez 3000	1.019 MHz	1.202 MHz in jedem getesteten Spiel
PoV/TGT GTX 680 TGT Ultra Charged 4GB	1.111 MHz	1.163 (**Anno**), 1.189 (**BFBC2**), 1.189 MHz (**BF3/Metro**)
Powercolor Radeon HD 7970 PCS+ (3G)	1.100 MHz	1.100 MHz (Grafikkarte ohne Boost-Funktion)
Sapphire Vapor-X 7970 GHz Ed. OC (6G)	1.050 MHz	1.050–1.100 (**Anno**), 1.100 MHz (**BC2/BF3/Metro**)
XFX R7970 GHz Edition Double Dissipation	1.000 MHz	1.000–1.050 (**Anno**), 1.050 MHz (**BC2/BF3/Metro**)
Zotac GTX 660 Ti AMP Extreme-Edition	1.097 MHz	1.097 (**Anno**), 1.111 (**BFBC2**), 1.215 MHz (**BF3/Metro**)

Angegeben sind die Taktraten nach fünf Minuten unter Spielelast. Nicht alle Grafikkarten legen signifikant zu. Ausschlaggebend sind die Kühlung, Temperaturen und das im BIOS hinterlegte Power Target (Geforce) respektive Powertune-Limit (Radeon).

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien				
Produktname	**Matrix HD 7970 Platinum**	**Radeon HD 7970 X Turbo**	**7970 Vapor-X GHz Ed. OC (6GB)**	**Radeon HD 7970 PCS+**
Hersteller/Webseite	Asus (www.asus.de)	HIS (www.hisdigital.com/de)	Sapphire (www.sapphiretech.com)	Powercolor (www.powercolor.com/de)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 480,-/ausreichend	Ca. € 450,-/ausreichend	Ca. € 510,-/mangelhaft	Ca. € 420,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/837287	www.pcgames.de/preisvergleich/766532	www.pcgames.de/preisvergleich/830128	www.pcgames.de/preisvergleich/766792
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7970; Tahiti XT2 (28 nm)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Radeon HD 7970; Tahiti XT (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.048/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32	2.048/128/32
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,850 VGPU)	300/300 MHz (0,850 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,875 VGPU, 1,5 VMEM)	300/300 MHz (0,805 VGPU, 1,6 VMEM)
3D-Takt (GPU/VRAM)	1.050 (Boost: 1.100)/3.300 MHz (1,256 VGPU)	1.120 (Boost: 1.180)/3.000 MHz (1,256 VGPU)	1.050/3.000 o. 1.100/3.000 MHz (Du.-BIOS-Knopf)	1.100/2.850 MHz (1,168 VGPU, 1,6 VMEM)
Ausstattung (20 %)	**2,53**	**2,58**	**2,65**	**2,93**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)	6.144 Megabyte (384 Bit)	3.072 Megabyte (384 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24MFR-R0C, 1,6V)
Monitoranschlüsse	2 x DVI (1 x DL, 1 x SL), 4 x Displayport	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 4 x Mini-Displayport	2 x DVI (1 x DL, 1 x SL), 1 x HDMI, 2 x Mini-DP	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport
Kühlung	„Direct Cu II", Triple-Slot (!), 5 Heatp. à 8 mm, 2 x 95 mm axial, VRM-/RAM-/Backplate	„IceQ X²", Dual-Slot, 5 Heatpipes (2 x 8, 3 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-Kühlplatte	„Vapor-X", 2,5-Slot (!), Vapor + 4 HP (2 x 8, 2 x 6 mm), 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM-/Backplate	„Vortex II": Dual-Slot, 4 Heatp. à 8 mm, 2 x 90 mm axial, Backplate, keine VRM-/RAM-Kühler
Software/Tools/Spiele	Asus GPU Tweak, Treiber	Coupon für **Dirt Showdown**, Iturbo (Tweak-Tool)	Downloads im Sapphire Club, Treiber-CD	Treiber-CD
Handbuch; Garantie	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 2 Jahre
Kabel/Adapter	DVI-VGA, 2x6-auf-8-Pol; Diablo-3-Mauspad	Mini-DP-DVI-Kabel, DVI-VGA, CF-Brücke	Mini-DP-DP, Mini-DP-DVI, DVI-VGA, HDMI-Kabel	2 x 6-auf-8-Pol, Kabel: Mini-DP-DP, Mini-DP-DVI
Sonstiges	Dual-BIOS, Lüfter- & Volt-Knöpfe, LED-Lastanzeige	Dual-BIOS; übergroßes PCB (11,5 cm hoch)	Dual-BIOS per Knopf; Platine der Toxic 7970	Dual-BIOS, neigbare Lüfter. Zero Core
Eigenschaften (20 %)	**2,50**	**2,72**	**2,43**	**2,41**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	30/66/71 Grad Celsius	32/68/74 Grad Celsius	33/69/71 Grad Celsius	35/86/88 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,7 (10 %)/3,7 (33 %)/4,4 (36 %) Sone	2,0 (39 %)/6,3 (60 %)/6,8 (64 %) Sone	0,7 (20 %)/3,9 (47 %)/4,4 (49 %) Sone	0,4 (20 %)/4,2 (62 %)/4,1 (63 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	28/69/65 Watt	20,5/63/59 Watt	21/68/65 Watt	18/90/83 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	247/262/293 Watt (Powertune: Standard)	262/286/295 Watt (Powertune: Standard)	241/253/260 Watt (Powertune: Standard)	229/250/237 Watt (Powertune: Standard)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.300)/nein (1.355)/nein (1.415 MHz)	Nein (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)	Nein (1.210)/nein (1.265)/nein (1.320 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Nein (3.630)/nein (3.795)/nein (3.960 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.135)/ja (3.280)/nein (3.420 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	GPU-Tweak: GPU bis 1,4V., RAM 1,85V., VDDCI	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,3 Volt, RAM bis 1,7 Volt)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	28,9/5,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	30,0 (PCB 26,7)/3,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	27,8 (PCB 26,7)/4,3 cm; 2x 8-Pol (vertikal)	28,0 (PCB 26,8)/4,5 cm; 2x 8-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,12**	**1,11**	**1,20**	**1,24**
FAZIT	+ Extrem schnell + Spezialfunktionen zum Übertakten − Im Leerlauf unnötig laut	+ Zweitschnellste HD 7970 + Anschlussvielfalt − Lautheit und Verbrauch	+ 1,1 GHz Boost-Takt (BIOS 2) + Zukunftssicher: 6 GigabyteSpeicher − Leistungsaufnahme	+ Konstant 1.100 MHz Kerntakt + Martialisches Design − Verbrauch bei Blu-ray/2 LCDs
	Wertung: 1,68	**Wertung: 1,72**	**Wertung: 1,74**	**Wertung: 1,82**

GRAFIKKARTEN Auszug aus Testtabelle mit 67 Wertungskriterien		PC Games TOP-PRODUKT 12/2012 1,85		
Produktname	**R7970 GHz Edition Double Dissipation**	**GTX 680 TGT Ultra Charged LLS 4GB**	**GTX 660 Ti AMP Extreme-Edition**	**GTX 660 Ti i-Chill Herculez 3000**
Hersteller/Webseite	XFX (xfxforce.com/de)	Point of View (www.pointofview-online.com)	Zotac (www.zotac.com)	Inno 3D (www.inno3d.com)
Ca.-Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 410,-/ausreichend	Ca. € 560,-/mangelhaft	Ca. € 330,-/ausreichend	Ca. € 340,-/ausreichend
PC-Games-Preisvergleich	www.pcgames.de/preisvergleich/827777	www.pcgames.de/preisvergleich/821988	www.pcgames.de/preisvergleich/843856	www.pcgames.de/preisvergleich/824958
Grafikeinheit; Codename (Fertigung)	Radeon HD 7970 GHz Ed.; Tahiti XT2 (28 nm)	Geforce GTX 680; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 660 Ti; GK104 (28 nm)	Geforce GTX 660 Ti; GK104 (28 nm)
Shader-ALUs/Textureinheiten/ROPs	2.048/128/32	1.536/128/32	1.344/112/24	1.344/112/24
2D-Takt (GPU/VRAM)	300/300 MHz (0,848 VGPU, 1,5 VMEM)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)	324/324 MHz (0,987 VGPU)
3D-Takt (GPU/VRAM)	1.000 (Boost: 1.050)/3.000 MHz (1,174 VGPU)	1.111 (Boost: ~1.189)/3.004 MHz	1.097 (Boost: ~1.215)/3.304 MHz	1.019 (Boost: ~1.202)/3.105 MHz
Ausstattung (20 %)	**2,90**	**3,00**	**2,73**	**2,78**
Speichermenge/Anbindung	3.072 Megabyte (384 Bit)	4.096 Megabyte (256 Bit)	2.048 Megabyte (192 Bit)	3.072 Megabyte (192 Bit)
Speicherart/Zugriffszeit	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24MFR-R0C, 1,6V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)	GDDR5 (Hynix H5GQ2H24AFR-R0C, 1,5V)
Monitoranschlüsse	1 x DL-DVI, 1 x HDMI, 2 x Mini-Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport	2 x Dual-Link-DVI, 1 x HDMI, 1 x Displayport
Kühlung	„Double Dissipation" (Ghost), Dual-Slot, Vapor Chamber, 2 x 85 mm axial, VRM-/RAM: blank	„Triple-Fan", Triple-Slot (!), 5 Heatp. à 6 mm, 3 x axial (1 x 90, 2 x 75 mm), VRM-/RAM-/Backplate	„Dual Silencer", Dual-Slot, 3 Heatp. à 6 mm, 2 x 75 mm axial, VRM-Kühler (RAM: blank)	„Herculez 3000", Triple-Slot (!), 5 HP à 6 mm, 2x 85/1x 70 mm, VRM-Kühler, RAM oben blank
Software/Tools/Spiele	Treiber-CD	TGT Big Bang (Tweak-Tool), Treiber-CD	Firestorm (Tweaker), Cuda-Demos, Treiber	Coupon für **3D Mark 11 Advanced**, Treiber
Handbuch; Garantie	Faltblatt (englisch); 2 Jahre	Handbuch (deutsch); 2 Jahre	Faltblatt (deutsch); 3 Jahre	Faltblatt (englisch); 3 Jahre
Kabel/Adapter	DVI-HDMI-Adapterkabel, Crossfire-Brücke	–	2 x Strom, 1 x DVI-VGA, Roccat-Mauspad	1 x Strom, 1 x DVI-VGA, Stoff-Mauspad
Sonstiges	Kein Dual-BIOS-Schalter! Platine: Referenz	Custom-Platine ohne Stromturm	Platine: Nachbau der GTX-670-Referenz	PCB: GTX-680-Nachbau ohne „Stromturm"
Eigenschaften (20 %)	**2,54**	**1,99**	**2,08**	**1,91**
Temp. GPU (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	32/78/80 Grad Celsius	29/65/67 Grad Celsius	32/66/70 Grad Celsius	30/57/58 Grad Celsius
Lautstärke (2D/Bad Company 2/VGA-Tool)	1,7 (20 %)/4,1 (45 %)/3,9 (45 %) Sone	0,6 (30 %)/2,1 (49 %)/2,1 (50 %) Sone	0,5 (30 %)/3,4 (55 %)/3,4 (56 %) Sone	0,8 (30 %)/1,6 (37 %)/1,4 (37 %) Sone
Spulenpfeifen/-zirpen	Normal (erst ab hohen dreistelligen Fps)	Unauffällig (erst ab hohen vierstelligen Fps)	Überdurchschnittlich (lastabhängig: Zirpen)	Überdurchschnittlich (lastabhängig: Zirpen)
Leistungsaufn. 2D/Blu-ray/Dual-Monitoring	16/54/50 Watt	20/22/20 Watt	18/20,5/19 Watt	19,5/24/23 Watt
Leistungsaufn. BC 2/Anno 2070/VGA-Tool	247/251/256 Watt (Powertune: Standard)	206/207/214 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	133/133/138 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)	157/172/170 Watt (TDP-Limit: 100 Prozent)
GPU-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (1.155)/nein (1.210)/nein (1.260 MHz)	Nein (1.220)/nein (1.280)/nein (1.335 MHz)	Nein (1.205)/nein (1.260)/nein (1.315 MHz)	Nein (1.120)/nein (1.170)/nein (1.225 MHz)
RAM-OC bestanden? (+10/+15/+20 %)	Ja (3.300)/ja (3.450)/nein (3.600 MHz)	Ja (3.305)/ja (3.455)/nein (3.605 MHz)	Nein (3.635)/nein (3.800)/nein (3.965 MHz)	Ja (3.415)/ja (3.570)/nein (3.725 MHz)
Spannung in Tools einstellbar?	Ja (GPU bis 1,3, VRAM bis 1,7 Volt)	Ja (GPU bis 1,175 Volt; TDP 112 % mgl.)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 123 % mgl.)	Ja (GPU bis 1,175 Volt, TDP 132 % mgl.)
Länge/Breite der Karte; Stromstecker	26,9 (PCB 26,7)/3,5 cm; 1x 8-/1x 6-Pol (vert.)	26,4 (PCB: 25,5)/5,5 cm; 1x 8-Pol/1x 6-Pol (vert.)	19,2 (PCB: 17,3)/3,4 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)	29,2 (PCB: 25,5)/5,2 cm; 2 x 6-Pol (vertikal)
Leistung im PCGH-Index (60 %)	**1,27**	**1,42**	**1,89**	**1,96**
FAZIT	+ Schneller als Geforce GTX 680 + 3 Gigabyte Grafikspeicher − Im Leerlauf zu laut	+ Starker, leiser Kühler + 4 Gigabyte Grafikspeicher − Minimalistisches Zubehör	+ Schnellste 660 Ti auf dem Markt + Sehr kompakt (HTPC-tauglich) … − … aber lautstark gekühlt	+ GTX-670-Leistung + starker Kühler + 3 Jahre Garantie − Leistungsaufnahme und Platzbedarf
	Wertung: 1,83	**Wertung: 1,85**	**Wertung: 2,09**	**Wertung: 2,11**


DMAX
dmax.de



Was kann AMDs neuer FX-Prozessor? PC Games nimmt für Sie vier Modelle unter die Leistungslupe.

Neuer FX, neues Glück?

Von: Johannes Golz/Marc Sauter/Stephan Wilke

AMD schickt viele neue Prozessoren ins Rennen, die im Preisbereich von 50 bis 200 Euro die Intel-Konkurrenz stellenweise klar hinter sich lassen.

Einst verbanden PC-Spieler den FX mit einem rasend schnellen Gaming-Prozessor, der jedem Pentium die Rücklichter zeigt – im letzten Jahr ließ AMD die FX-Legende zwar dem Namen nach wieder aufleben, die Chips aber konnten in Sachen Leistung nicht an frühere Erfolge anknüpfen.

Die auf der neu entwickelten „Bulldozer"-Architektur basierenden Prozessoren überzeugten in vielen Fällen nicht hinsichtlich ihrer Geschwindigkeit und mussten sich auch im Bereich Energieeffizienz hinter der Intel-Konkurrenz einsortieren; obendrein setzte AMD die Preise zu hoch an – mehrere Rabatt- sowie zwei Geld-zurück-Aktionen waren die Folge.

Der Mittelklasse in Form der A-Serie, Codename „Llano", erging es nicht unbedingt besser: So kamen die Chips einerseits verspätet in den Handel, andererseits fanden sich trotz des stimmigen Gesamtpakets nicht so viele Käufer, wie von AMD erhofft – die Lagerabschreibungen von rund 100 Millionen US-Dollar belasten den Hersteller stark. Am besten verkaufen sich nach wie vor die sparsamen Kombi-Prozessoren der C- und E-Serie, nicht umsonst ergänzte AMD die „Brazos 2.0" getaufte Plattform im Frühsommer um neue Modelle.

DIE ZWEITE FX-RUNDE

Ende Oktober platzierte AMD im Preisbereich von gut 100 bis knapp 200 Euro die zweite Generation von FX-Prozessoren (Plattform-Codename „Volan"), welche sich nun mit Intels Core-i3- und Core-i5-Modellen duellieren müssen. Die älteren FX-Varianten sind daher innerhalb weniger Wochen deutlich günstiger geworden: So kostete das einstige Flaggschiff FX-8150 bei Redaktionsschluss nur noch rund 165 Euro, der beliebte FX-8120 wechselte bereits ab 135 Euro den Besitzer. Parallel zum bisherigen FX-Aufgebot stehen vier Neulinge bereit; diese sind an der Drei statt der Eins an der Hunderterstelle im Produktnamen zu erkennen.

Das kleinste Modell ist der FX-4300, welcher den FX-4100 beerbt. Auf dem Papier bietet der Nachfolger 200 MHz mehr Basis- sowie Turbo-Takt, allerdings beschneidet AMD den wichtigen Level-3-Cache von acht auf vier Megabyte. Eine Stufe darüber rangiert der FX-6300, der dem FX-6100 ebenfalls um 200 MHz voraus ist, jedoch keine Einschnitte beim L3-Cache hinnehmen muss. Der FX-8320 nimmt den Platz des FX-8120 ein und bekommt im direkten Vergleich 300 (Turbo auf allen Kernen) bis 400 MHz (Basistakt) mehr spendiert, die maximale Frequenz bei Belastung von nur einem Rechenherz stagniert hingegen bei vier Gigahertz. Das neue Flaggschiff ist der FX-8350, dessen Basistakt liegt stolze 400 MHz über dem der bisherigen Speerspitze FX-8150. Der Turbo auf allen Kernen ist jedoch nur um 200 MHz flotter, erneut ist die maximale Frequenz identisch – 4,2 GHz liegen an. Alle neuen FX passen wie gehabt in den Sockel AM3+, die meisten Mainboard-Hersteller haben bereits ein entsprechendes UEFI veröffentlicht.

VISHERA: FX RICHTIG GEMACHT

Die erste FX-Generation auf Basis der „Bulldozer"-Architektur taufte

AMD „Zambezi", die zweite Ausbaustufe nennt sich „Vishera" und vertraut auf eine fortschrittlichere Technik namens „Piledriver". Genau genommen handelt es sich bei beiden FX-Varianten jedoch im Prinzip um den gleichen Chip – diese „Orochi" genannten Siliziumplättchen wurden jedoch bisher im B2-Stepping hergestellt, nun hat AMD den Schritt zur C0-Revision vollzogen. Wie gehabt werden die FX-Prozessoren bei Global Foundries in Dresden im 32-Nanometer-Prozess gefertigt, die 1.200 Millionen Transistoren verteilen sich auf einer Fläche von 315 Quadratmillimetern. Die C0-Revision ist dank Verbesserungen am 32-Nanometer-Prozess nicht nur in der Lage, bei ähnlicher Leistungsaufnahme höhere Frequenzen zu erreichen, sondern ist auch pro Takt stellenweise deutlich flotter als die B2-Version.

AMD ist mit „Vishera" respektive der „Piledriver"-Technik eine der Schwachstellen angegangen und hat das Frontend (den Oberbau) aufgebohrt, so AMDs Chefarchitekt Mike Goddard: Der L1-Cache samt dem dazugehörigen Translation Lookaside Buffer (TLB, Übersetzungspuffer) fasst nun 64 statt 32 Einträge. Alles, was nicht im L1 liegt, kostet Zeit und damit Leistung – denn der L2 ist zwar groß, aber nicht sonderlich flott. Weitere Verbesserungen finden sich bei der Sprungvorhersage sowie der generellen Datenverwaltung im Frontend – eine Verdopplung der Dekodierungseinheiten wird es aber erst mit der „Steamroller"-Architektur geben. „Piledriver" bietet zudem eine funktionsfähige Integer-Divisionseinheit.

Falls Sie sich nun die Resultate im Kasten rechts oben anschauen und dann die Werte eines regulären FX-8150 sowie FX-8350 vergleichen, werden Sie feststellen, dass Letzterer allein schon bei der Leistung pro Takt einen größeren Abstand erreicht als im normalen Zustand samt im Vergleich zum FX-8150 höheren Frequenzen. Ganz offensichtlich wird gerade der FX-8350 ausgebremst – unsere Messungen mit übertakteter Northbridge legen nahe, dass diese der limitierende Faktor ist und der „Vishera"-Chip so seine höhere IPC nicht ausspielen kann.

ENORMER ENERGIEHUNGER

Im Leerlauf sind AMDs neue FX-Prozessoren in Kombination mit

Lesen Sie weiter auf Seite 126

PRO-TAKT-LEISTUNG: VISHERA BIS ZU 22 % VOR ZAMBEZI

Im Vorfeld des Launches betonte AMD, dass die überarbeitete Piledriver-Architektur insbesondere in Spielen pro Takt besser dastehen soll als die bisherige Bulldozer-Generation. Wir messen nach – und sind positiv überrascht.

Wie im Artikel ausgeführt, hat AMD den Orochi-Chip beim Schritt von der Revision B2 auf C0 optimiert und nennt diese Architektur „Piledriver" statt wie bisher „Bulldozer". Durch eine Neuverdrahtung bestimmter Transistoren konnte der Hersteller an diversen Stellschrauben drehen und die Leistung einzelner Chipteile steigern. Für Spieler sind hier vor allem die Verbesserungen im Frontend, den Caches sowie den eigentlichen Recheneinheiten samt deren zusätzlichen Funktionen von Relevanz. Alles in allem steigt die Leistung pro Takt messbar an – die IPC („Instructions per Clock") war bisher einer der Hauptgründe, warum die FX-Chips trotz hoher Frequenzen gerade in Spielen hinter vergleichbaren Intel- und teils manchen Phenom-II-Prozessoren lagen. Im Test mit dem FX-8350 stellten wir überrascht fest, dass AMD ein beachtlicher IPC-Zuwachs gelungen ist. So legt der Vishera-Chip im Vergleich zu seinem Zambezi-Vorgänger pro Takt in **Anno 2070** um 22 Prozent an Fps zu (die minimale Bildrate steigt umso mehr) – ziemlich beeindruckend, zumal es in **Starcraft 2** noch 21 Prozent und in **Shogun 2** erfreuliche 20 Prozent sind. Einen solchen Sprung haben wir lange nicht mehr gesehen, selbst bei Intels Nehalem-Architektur im Vergleich zum Core 2 nicht. Im direkten Vergleich zu einem „Ivy Bridge"-Chip ist die Pro-Takt-Leistung zwar deutlich geringer, Vishera lässt dafür einen Deneb-Chip (Phenom II X4) hinter sich und kann sich im Spielebereich klar besser positionieren als die bisherigen FX.

IPC UNTERSUCHT BEI 3,0 GHZ OHNE TURBO *

	Zambezi (FX-8150 @ 3,0 GHz)	Vishera (FX-8350 @ 3,0 GHz)
Anno 2070	19,4/10 Fps (Durchschnitt / Minimum)	23,6/14 Fps (+22 %, +40 %)
Battlefield 3	57,8/52 Fps (Durchschnitt / Minimum)	66,0/60 Fps (+14 %, +15 %)
Diablo 3	106,9/81 Fps (Durchschnitt / Minimum)	121,5/100 Fps (+14 %, +24 %)
Dirt 3	53,8/45 Fps (Durchschnitt / Minimum)	64,0/57 Fps (+9 %, +27 %)
Project Cars	45,5/30 Fps (Durchschnitt / Minimum)	46,2/32 Fps (+2 %, +7 %)
Shogun 2	15,1/10 Fps (Durchschnitt / Minimum)	18,1/12 Fps (+20 %, +20 %)
Starcraft 2	17,4/11 Fps (Durchschnitt / Minimum)	21,2/15 Fps (+21 %, +36 %)
TES 5: Skyrim	46,5/39 Fps (Durchschnitt / Minimum)	50,9/43 Fps (+10 %, +10 %)

* Vier Module aktiv; System: Geforce GTX 680, Geforce 306.97 WHQL, 720p, maximale Details ohne AA/AF

AMDS ZWEITE FX-GENERATION VISHERA IM VERGLEICH MIT DEN VORGÄNGERN UND INTEL

Modell	Module/ Kerne	Basistakt	Turbo (alle Kerne)	Turbo (ein Kern)	Uncore-Takt	L2-Cache	L3-Cache	RAM	TDP	Straßenpreis
AMDs FX der zweiten Generation (Codename „Vishera")										
FX-8350	4	4,0 GHz	4,1 GHz	4,2 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125 Watt	180 Euro
FX-8320	4	3,5 GHz	3,7 GHz	4,0 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125 Watt	155 Euro
FX-8300	4	3,3 GHz	3,5 GHz	3,9 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	OEM-Modell *
FX-6300	3	3,5 GHz	3,8 GHz	4,1 GHz	2,0 GHz	6 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	120 Euro
FX-4300	2	3,8 GHz	3,9 GHz	4,0 GHz	2,0 GHz	4 Megabyte	4 MByte	DDR3-1866	95 Watt	110 Euro
AMDs FX der ersten Generation (Codename „Zambezi")										
FX-8150	4	3,6 GHz	3,9 GHz	4,2 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125 Watt	165 Euro
FX-8120	4	3,1 GHz	3,4 GHz	4,0 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125/95 Watt	135 Euro
FX-8100	4	2,8 GHz	3,1 GHz	3,7 GHz	2,2 GHz	8 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	OEM-Modell *
FX-6200	3	3,8 GHz	3,9 GHz	4,1 GHz	2,2 GHz	6 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125 Watt	120 Euro
FX-6100	3	3,3 GHz	3,6 GHz	3,9 GHz	2,0 GHz	6 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	100 Euro
FX-4170	2	4,2 GHz	4,3 GHz	4,3 GHz	2,2 GHz	4 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	125 Watt	110 Euro
FX-4130	2	3,8 GHz	3,9 GHz	4,0 GHz	2,0 GHz	4 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	100 Euro
FX-4100	2	3,6 GHz	3,7 GHz	3,8 GHz	2,0 GHz	4 Megabyte	8 MByte	DDR3-1866	95 Watt	90 Euro
Intels Core i der dritten Generation (Codename „Ivy Bridge DT")										
Core i7-3770K	4 + SMT	3,5 GHz	3,7 GHz	4,0 GHz	wie Kerntakt	256 Kilobyte	8 MByte	DDR3-1600	77 Watt	290 Euro
Core i5-3570K	4	3,4 GHz	3,6 GHz	3,8 GHz	wie Kerntakt	256 Kilobyte	6 MByte	DDR3-1600	77 Watt	200 Euro
Core i5-3470	4	3,2 GHz	3,4 GHz	3,6 GHz	wie Kerntakt	256 Kilobyte	6 MByte	DDR3-1600	77 Watt	170 Euro
Core i5-3300	4	3,0 GHz	3,1 GHz	3,2 GHz	wie Kerntakt	256 Kilobyte	6 MByte	DDR3-1600	77 Watt	160 Euro
Core i3-3220	2 + SMT	3,3 GHz	nicht vorhanden	nicht vorhanden	wie Kerntakt	256 Kilobyte	3 MByte	DDR3-1600	55 Watt	105 Euro
Pentium G2120	2	3,1 GHz	nicht vorhanden	nicht vorhanden	wie Kerntakt	256 Kilobyte	3 MByte	DDR3-1600	55 Watt	80 Euro

* Der Listenpreis des FX-8100 lag zum Release bei 185 US-Dollar, der des FX-8300 ist uns nicht bekannt. Zum Vergleich: Der Listenpreis des FX-8120 beträgt derzeit 153 US-Dollar und begann bei 205 US-Dollar.

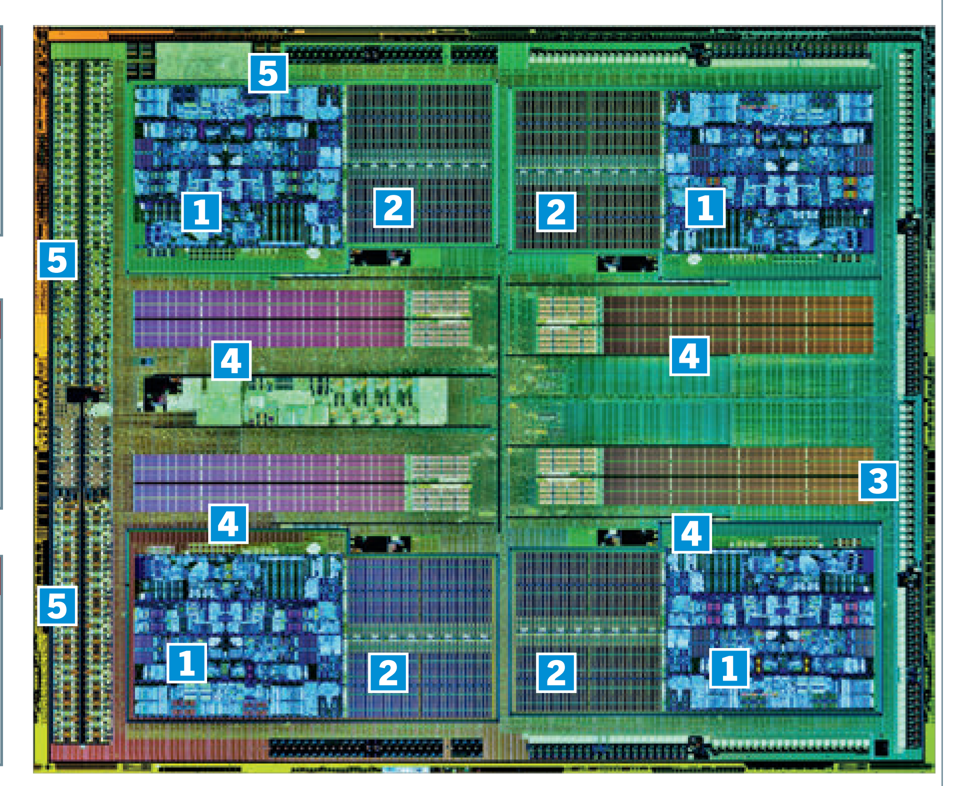
Bemerkungen: AMDs neue FX-Reihe basiert auf dem gleichen Chip wie die ältere FX-Serie, durch einen Revisionsschritt vom B2- auf das C0-Stepping sowie die im Laufe eines Jahres fortgeschrittene 32-Nanometer-Fertigung bei Global Foundries konnte der Hersteller die Taktraten bei gleichem TDP-Budget (TDP = thermische Verlustleistung) erhöhen. AMD selbst sieht den Core i5-3570K als Gegner des FX-8350, der FX-8320 hingegen soll sich mit dem Core i5-3470 duellieren.

VISHERA + TRINITY: DIE-ANALYSE MIT GEMEINSAMKEITEN UND UNTERSCHIEDEN

AMD verwendet für die aktuelle FX- und A-Serien die gleiche CPU-Architektur, erweitert die jeweiligen Chips allerdings um bestimmte Fähigkeiten. So verfügen nur die FX über einen großen L3-Cache, während die A-Serie-Modelle eine Grafikeinheit sowie integrierte PCI-Express-Lanes bieten.

Doppelkern-Modul 1 1

Während ein FX im Vollausbau auf vier sogenannte „Compute Units" respektive Module zurückgreifen kann, sind es bei der A-Serie maximal zwei. Jedes Modul vereint ein Frontend mit einer Gleitkomma-Unit sowie zwei Integer-Einheiten, AMD nennt dies CMT („Core Multi Threading").





L2-Cache (inklusive) 2 2

Alle Recheneinheiten eines Moduls greifen auf den mit zwei Megabyte sehr großen L2-Cache zu. Aufgrund des inklusiven Designs liegen allerdings auch die Daten der L1-Daten-Caches im Modul (Write Through), was jedoch die Datenkonsistenz verbessert und die Leistung oft steigert.

DDR3-Speicher-Controller 3 3

Die A-Serie wie auch die FX-Modelle unterstützen DDR3-1866-Speicher, wenn bei jedem der beiden Kanäle nur ein RAM-Modul eingesetzt wird. Bei Vollbestückung mit in der Regel vier Speicherriegeln schalten die Prozessoren auf DDR3-1600-Geschwindigkeit herunter.



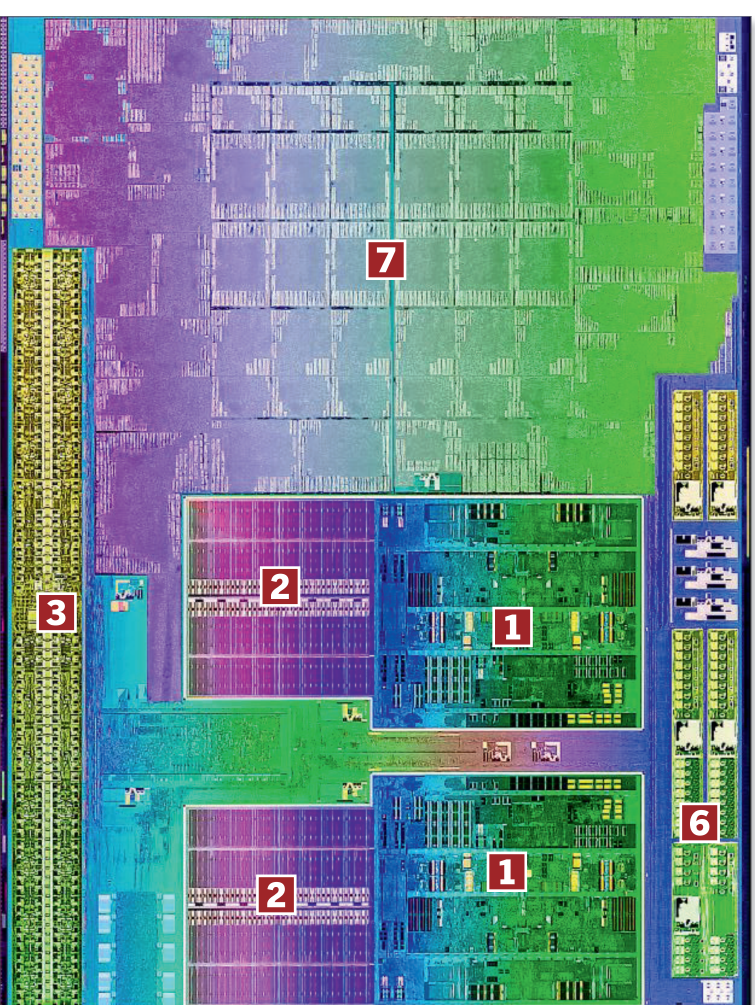
L3-Cache in vier Blöcken 4

Nur die FX-Serie verfügt über insgesamt acht MByte L3-Cache, welcher in vier Blöcke unterteilt ist. Die Modelle mit drei und vier Modulen greifen auf den vollen Zwischenspeicher zurück, bei den Varianten mit zwei Modulen wird die Hälfte des Caches deaktiviert – das spart Energie, kostet aber Leistung.



Hyper-Transport-Controller 5

Jeder FX-Chip bietet vier HT-Controller in der Versionsnummer 3.1, welche allerdings bei den Desktop-Prozessoren keine Verwendung finden. Im Server-Segment hingegen koppelt AMD zwei Chips mittels zweier HT-Links per MCM-Verfahren („Multi Chip Module") auf einem Träger respektive unter einem Heatspreader. Ein solcher 16-Kerner nennt sich „Abu Dhabi".



PCI-Express-Lanes 6

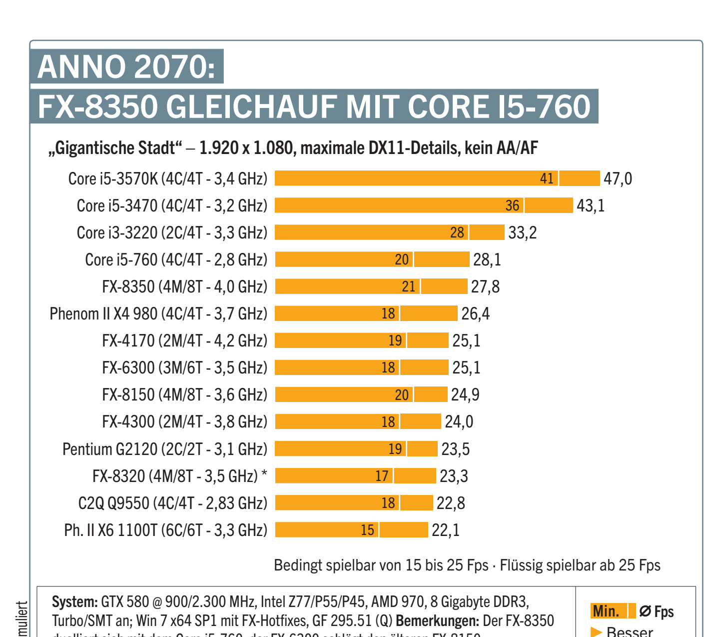
Trinity wie auch Llano, also die komplette bisherige A-Serie, bieten 24 PCI-Express-2.1-Bahnen. Der entsprechende Root-Controller sitzt somit wie bei Intel-Prozessoren seit dem Lynnfield mit im Chip und nicht auf dem Mainboard. Dies verbessert die Geschwindigkeit und spart Energie. Von den 24 Lanes werden 4 genutzt, um den Chipsatz anzubinden, 16 sind für die Grafikkarte(n) reserviert. An die restlichen 4 Bahnen werden etwa das Ethernet oder USB 3.0 angeschlossen.

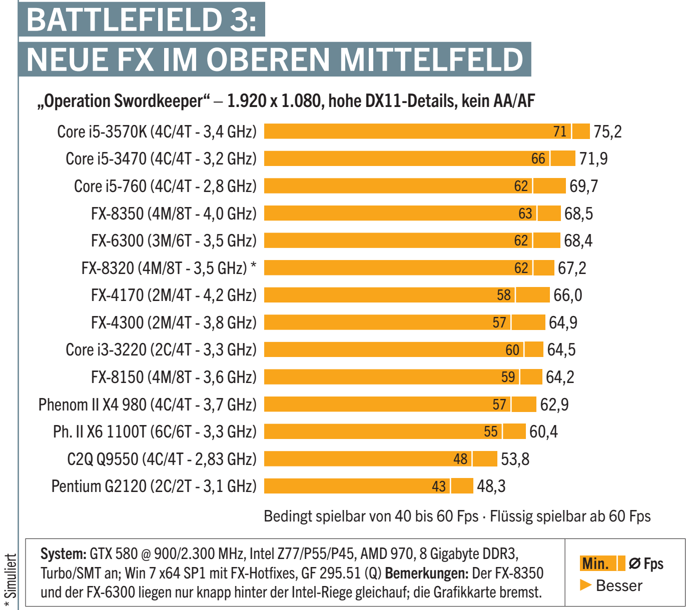
Grafikeinheit 7

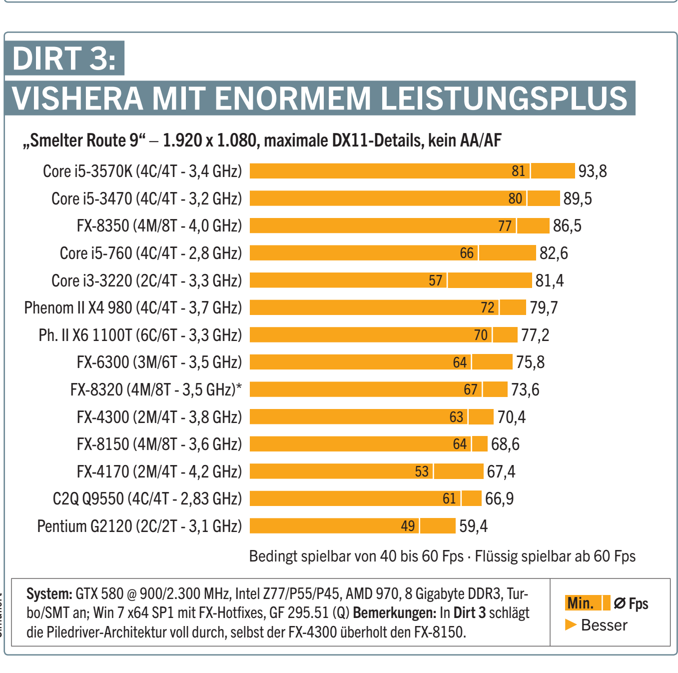
Die integrierte Grafikeinheit, kurz iGPU, basiert bei Trinity auf dem VLIW4-Design der Cayman-Architektur (Radeon HD 69x0). Der Maximalausbau bietet 384 Shader-Einheiten, aufgeteilt in sechs Blöcke. Damit stehen zusätzliche 24 Textureinheiten (TMUs) und acht Raster-Endstufen (ROPs) bereit. Die Datentransferrate ist vom eingesetzten Arbeitsspeicher abhängig und bildet den Flaschenhals, der Grafikchip kann sich per Turbo unter Last auf bis zu 800 statt 633 MHz hochschrauben.

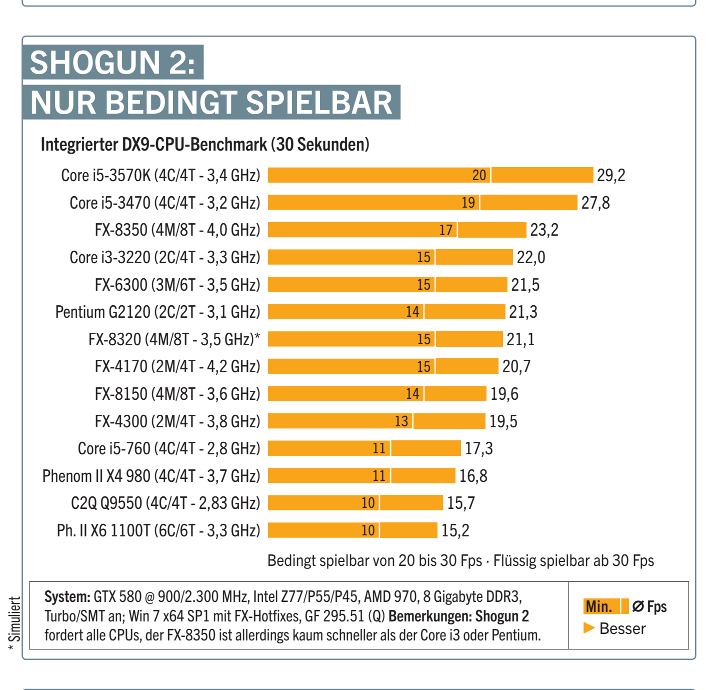


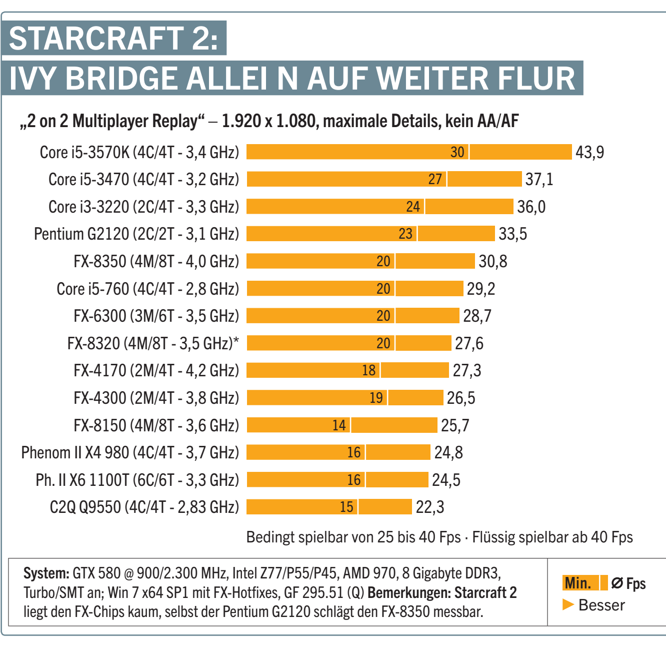
Erhältlich im Appstore unter „MMORE“

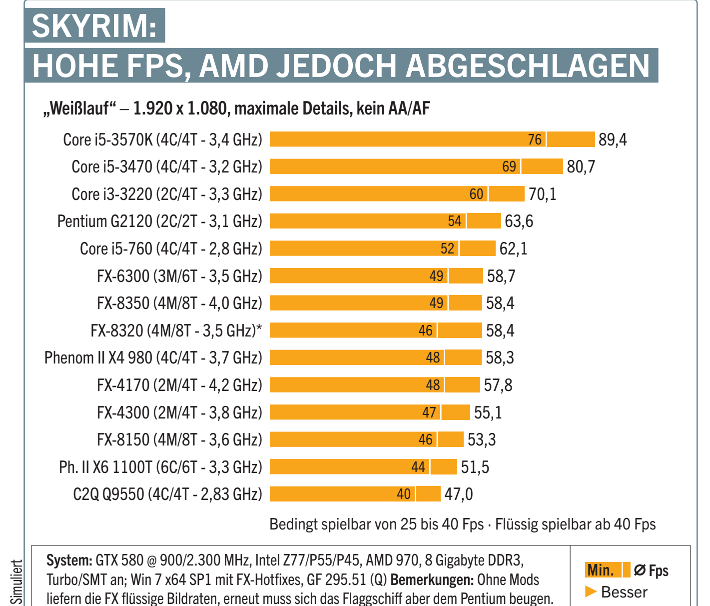

ANNO 2070:
FX-8350 GLEICHAUF MIT CORE I5-760
„Gigantische Stadt“ – 1.920 x 1.080, maximale DX11-Details, kein AA/AF
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 41 47,0
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 36 43,1
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 28 33,2
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 20 28,1
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 21 27,8
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 18 26,4
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 19 25,1
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 18 25,1
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 20 24,9
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 18 24,0
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 19 23,5
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz) * 17 23,3
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 18 22,8
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 15 22,1
Bedingt spielbar von 15 bis 25 Fps · Flüssig spielbar ab 25 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: Der FX-8350 duelliert sich mit dem Core i5-760, der FX-6300 schlägt den älteren FX-8150.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert


BATTLEFIELD 3:
NEUE FX IM OBEREN MITTELFELD
„Operation Swordkeeper“ – 1.920 x 1.080, hohe DX11-Details, kein AA/AF
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 71 75,2
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 66 71,9
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 62 69,7
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 63 68,5
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 62 68,4
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz) * 62 67,2
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 58 66,0
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 57 64,9
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 60 64,5
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 59 64,2
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 57 62,9
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 55 60,4
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 48 53,8
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 43 48,3
Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: Der FX-8350 und der FX-6300 liegen nur knapp hinter der Intel-Riege gleichauf; die Grafikkarte bremst.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert


DIRT 3:
VISHERA MIT ENORMEM LEISTUNGSPLUS
„Smelter Route 9“ – 1.920 x 1.080, maximale DX11-Details, kein AA/AF
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 81 93,8
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 80 89,5
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 77 86,5
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 66 82,6
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 57 81,4
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 72 79,7
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 70 77,2
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 64 75,8
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz)* 67 73,6
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 63 70,4
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 64 68,6
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 53 67,4
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 61 66,9
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 49 59,4
Bedingt spielbar von 40 bis 60 Fps · Flüssig spielbar ab 60 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: In Dirt 3 schlägt die Piledriver-Architektur voll durch, selbst der FX-4300 überholt den FX-8150.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert


SHOGUN 2:
NUR BEDINGT SPIELBAR
Integrierter DX9-CPU-Benchmark (30 Sekunden)
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 20 29,2
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 19 27,8
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 17 23,2
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 15 22,0
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 15 21,5
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 14 21,3
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz)* 15 21,1
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 15 20,7
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 14 19,6
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 13 19,5
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 11 17,3
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 11 16,8
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 10 15,7
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 10 15,2
Bedingt spielbar von 20 bis 30 Fps · Flüssig spielbar ab 30 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: Shogun 2 fordert alle CPUs, der FX-8350 ist allerdings kaum schneller als der Core i3 oder Pentium.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert


STARCRAFT 2:
IVY BRIDGE ALLEI N AUF WEITER FLUR
„2 on 2 Multiplayer Replay“ – 1.920 x 1.080, maximale Details, kein AA/AF
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 30 43,9
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 27 37,1
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 24 36,0
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 23 33,5
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 20 30,8
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 20 29,2
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 20 28,7
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz)* 20 27,6
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 18 27,3
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 19 26,5
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 14 25,7
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 16 24,8
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 16 24,5
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 15 22,3
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: Starcraft 2 liegt den FX-Chips kaum, selbst der Pentium G2120 schlägt den FX-8350 messbar.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert


SKYRIM:
HOHE FPS, AMD JEDOCH ABGESCHLAGEN
„Weißlauf“ – 1.920 x 1.080, maximale Details, kein AA/AF
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz) 76 89,4
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz) 69 80,7
Core i3-3220 (2C/4T - 3,3 GHz) 60 70,1
Pentium G2120 (2C/2T - 3,1 GHz) 54 63,6
Core i5-760 (4C/4T - 2,8 GHz) 52 62,1
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz) 49 58,7
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz) 49 58,4
FX-8320 (4M/8T - 3,5 GHz)* 46 58,4
Phenom II X4 980 (4C/4T - 3,7 GHz) 48 58,3
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz) 48 57,8
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz) 47 55,1
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz) 46 53,3
Ph. II X6 1100T (6C/6T - 3,3 GHz) 44 51,5
C2Q Q9550 (4C/4T - 2,83 GHz) 40 47,0
Bedingt spielbar von 25 bis 40 Fps · Flüssig spielbar ab 40 Fps
System: GTX 580 @ 900/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) Bemerkungen: Ohne Mods liefern die FX flüssige Bildraten, erneut muss sich das Flaggschiff aber dem Pentium beugen.
Min. Ø Fps
▶ Besser
* Simuliert

AUFRÜSTMATRIX AUS SPIELEN UND ANWENDUNGEN

	FX-4300	FX-6300	FX-8320	FX-8350	Core i5-3570K
C2D E8400	55,2 %	76,3 %	89,0 %	107,3 %	135,5 %
C2Q Q9550	14,1 %	29,6 %	38,9 %	52,4 %	73,1 %
Phenom II X4 960T	12,4 %	27,8 %	36,9 %	50,2 %	70,6 %
Core i5-760	-6,0 %	6,8 %	14,5 %	25,6 %	42,7 %
FX-8120	-6,3 %	6,5 %	14,1 %	25,2 %	42,2 %
Ph. II X6 1100T	-7,4 %	5,2 %	12,8 %	23,7 %	40,5 %
Core i5-2500K	-27,0 %	-17,1 %	-11,1 %	-2,5 %	10,7 %

System: Geforce GTX 580 @ 900/1.800/2.300 MHz, Intel Z77/P55/P45, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Windows 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, Geforce 295.51 (Q)

■ Über 50 Prozent ■ Ein Plus 30 bis 50 Prozent ■ ein Plus von 0 bis 30 Prozent ■ Leistungsverlust!

LEISTUNGSAUFNAHME: VISHERA UNTER LAST HUNGRIG

Platimax 600W (80+ Platin), gesamtes System, Last mit x264 HD

Prozessor	Leerlauf	Last
Core i3-3220 (2C/4T - 3,4 GHz)	40	57
Core i5-3470 (4C/4T - 3,2 GHz)	38	71
Core i5-3570K (4C/4T - 3,4 GHz)	39	92
FX-4300 (2M/4T - 3,8 GHz)	43	122
FX-6300 (3M/6T - 3,5 GHz)	43	138
FX-4170 (2M/4T - 4,2 GHz)	43	163
FX-8120 125W (4M/8T - 3,1 GHz)	43	181
FX-8150 (4M/8T - 3,6 GHz)	43	194
FX-8350 (4M/8T - 4,0 GHz)	44	199

System: GT 430 (7 Watt im Leerlauf), Intel Z77, AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo/SMT an; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Im Leerlauf sind alle AMD- und Intel-Modelle gleichauf, unter Last aber benötigen die FX viel mehr Energie.

Watt ◄ Besser

einer sparsamen Hauptplatine wie dem von uns verwendeten MSI-970A-G46 auf Augenhöhe mit Intels aktuellen Prozessoren. Auch bei geringer Last wie etwa Surfen im Internet laufen die Chips mit 1,4 GHz bei unter einem Volt Spannung – sehr gut. Sobald jedoch ein oder alle Module belastet werden, explodiert der Stromverbrauch förmlich: So benötigt der FX-8350 samt restlichem System unter Volllast satte 199 Watt und damit noch ein bisschen mehr als der FX-8150; die Plattform mit dem Core i5-3570K benötigt 92 Watt und mit dem Core i5-3470 nur 71 Watt. Der FX-6300 mit drei Modulen erweist sich mit 138 Watt als vergleichsweise sparsam, der FX-4300 steht mit 122 Watt besser da als ähnlich flotte Phenom-II-X4-Chips. Der in der gleichen Preis- sowie Leistungsklasse spielende Core i3-3220 ist mit 58 Watt deutlich sparsamer.

EXZELLENT IN ANWENDUNGEN

Den Last-Stromverbrauch messen wir mit der x264-Videokonvertierung, hier ist der FX-4300 dem Core i3 klar überlegen und zieht mit dem älteren, höher taktenden FX-4170 (400 MHz mehr bei Last auf alle Kernen) gleich; dies relativiert den Stromverbrauch. Der FX-6300 mit drei Modulen ist jedem Core i3 in Sachen Multithreading-Leistung meilenweit überlegen und kostet nur etwa 20 Euro mehr – ein sehr faires Angebot. Der simulierte FX-8320 (das echte Modell hat uns nicht rechtzeitig für diese Ausgabe erreicht) zieht mit dem ähnlich teuren Core i5-3470 gleich, bei reinem Multithreading liegt er deutlich in Front – rechnet nur ein Thread, haben alle FX das Nachsehen.

Dies gilt auch für das neue Flaggschiff FX-8350, dafür ist dessen Leistung bei parallelisierten Aufgaben durchweg sehr hoch und der preislichen Konkurrenz in Form des Core i5-3570K klar überlegen – bei einem wie bereits erwähnt auf die Plattform bezogen doppelt so hohem Stromverbrauch. Angesichts aktueller High-End-Grafikkarten mag dies wenig sein, mit der Zeit summieren sich jedoch die Unkosten und auch die CPU-Kühlung muss deutlich stärker ausgelegt

PROZESSOREN

Auszug aus Testtabelle mit 55 Wertungskriterien

Produkt	Core i5-3470	FX-8350	Core i3-3220	FX-6300	FX-4300
Hersteller, Webseite	Intel, www.intel.de	AMD, www.amd.de	Intel, www.intel.de	AMD, www.amd.de	AMD, www.amd.de
PC Games-Preisvergleich	pcgames.de/preisvergleich/786395	pcgames.de/preisvergleich/852989	pcgames.de/preisvergleich/766343	pcgames.de/preisvergleich/853168	pcgames.de/preisvergleich/853312
Preis/Preis-Leistungs-Verhältnis	Ca. € 170,-/gut	Ca. € 180,-/befriedigend	Ca. € 100,-/gut	Ca. € 120,-/befriedigend	Ca. € 110,-/befriedigend
Codename, Stepping	Ivy Bridge DT, E1	Vishera (Piledriver), C0	Ivy Bridge DT, L1	Vishera (Piledriver), C0	Vishera (Piledriver), C0
Offizieller Sockel	LGA 1155	AM3+ (942 Kontakte)	LGA 1155	AM3+ (942 Kontakte)	AM3+ (942 Kontakte)
Basistakt (Turbotakt)	3,2 GHz (bis zu 3,6 GHz)	4,0 GHz (bis zu 4,2 GHz)	3,3 GHz	3,5 GHz (bis zu 4,1 GHz)	3,8 GHz (bis zu 4,0 GHz)
Ausstattung (20 %)	1,95	2,25	2,80	2,30	2,40
Grafikeinheit	HD Graphics 2500	Nicht vorhanden	HD Graphics 2500	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
L1-Cache (Daten/Befehle, je Kern/Modul)	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	16 Kilobyte/64 Kilobyte	32 Kilobyte/32 Kilobyte, Trace	16 Kilobyte/64 Kilobyte	16 Kilobyte64 Kilobyte
L2-Cache (je Kern/Modul)	256 Kilobyte	2.048 Kilobyte	256 Kilobyte	2.048 Kilobyte	2.048 Kilobyte
L3-Cache (insgesamt)	6 Megabyte	8 Megabyte	3 Megabyte	8 Megabyte	4 Megabyte
Stromsparfunktionen	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C6)	Ja, inklusive Powergating (C6)
Befehlssatz-Erweiterungen	SSE bis 4.2, AVX, AES	SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA3/4	SSE bis 4.2, AVX	SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA3/4	SSE bis 4.2, AVX, AES, XOP, FMA3/4
64-Bit-Fähigkeit, Virtualisierung	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden	Vorhanden, vorhanden
SMT, IOMMU	Nicht vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, vorhanden	Vorhanden, nicht vorhanden	Nicht vorhanden, vorhanden	Nicht vorhanden, vorhanden
Sonstige Ausstattung	Kühler (Aluminium, Kupfer-Kern)	Kühler (Aluminium, Heatpipes)	Kühler (Aluminium)	Kühler (Aluminium, Heatpipes)	Kühler (Aluminium, Heatpipes)
Eigenschaften (20 %)	2,53	1,90	2,58	1,85	2,00
Anzahl CPU-Kerne/Module, Uncore-/L3-Takt	4, wie Kerntakt	4, 2.200 MHz	2, wie Kerntakt	3, 2.000 MHz	2, 2.000 MHz
Offener Multiplikator	Nein	Ja (bis 31,5)	Nein	Ja (bis 31,5)	Ja (bis 31,5)
Übertaktung per Referenztakt?	Ja, stark eingeschränkt	Ja	Ja, stark eingeschränkt	Ja	Ja
Speicher-Unterstützung/-Kanäle	DDR3-1600, zwei	DDR3-1866, zwei	DDR3-1600, zwei	DDR3-1866, zwei	DDR3-1866, zwei
ECC-Unterstützung, TDP laut Hersteller	Nicht vorhanden, 77 Watt	Vorhanden, 125 Watt	Nicht vorhanden, 55 Watt	Vorhanden, 95 Watt	Vorhanden, 95 Watt
Integrierte PCI-Express-Lanes	16 x PCI-Express 3.0	Nicht vorhanden	16 x PCI-Express 2.0	Nicht vorhanden	Nicht vorhanden
Transistoren, Fertigungsverfahren, Die Size	1.400 Millionen, 22 nm, 160 mm²	1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm²	Unbekannt, 22 nm, 118 mm²	1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm²	1.200 Millionen, 32 nm, 315 mm²
Leistung (60 %)	2,15	2,88	2,68	3,08	3,30
Spieleleistung (normiert, laut Index)	89,7 Prozent	74,3 Prozent	77,7 Prozent	69,9 Prozent	65,2 Prozent
Anwendungsleistung (normiert, lt. Index)	60,8 Prozent	70,4 Prozent	41,1 Prozent	52,0 Prozent	41,2 Prozent
Leistungsaufnahme Leerlauf/Last *	38 Watt, 71 Watt	44 Watt, 199 Watt	40 Watt, 57 Watt	44 Watt, 138 Watt	44 Watt, 122 Watt
FAZIT	+ Hohe Spieleleistung + Sehr sparsam + Grafikeinheit vorhanden	+ Anwendungsleistung + Viele Features − Stromverbrauch, keine iGPU	+ Hohe Spieleleistung + Sehr sparsam − Anwendungsleistung	+ Gute Spieleleistung + Anwendungsleistung − Stromverbrauch, keine iGPU	+ Viele Features − Anwendungsleistung − Stromverbrauch, keine iGPU
	Wertung: **2,19**	Wertung: **2,56**	Wertung: **2,68**	Wertung: **2,68**	Wertung: **2,86**

* komplettes System mit Geforce GT 430, Last mit x264 HD

sein, um den Chip leise auf Temperatur zu halten.

DIE SPIELELEISTUNG LIEGT MEIST UNTER CORE-I3-NIVEAU

Legen Sie beim Kauf eines Prozessors Ihren Fokus auf die Leistung in Spielen, so bieten Intels aktuelle Ivy-Bridge-Chips weitaus mehr für ihren Preis. So erreicht der FX-8350 im Mittel nicht einmal die Bildraten des 100 Euro teuren Core i3-3220 und muss sich bei einigen Titeln gar dem Einsteiger-Modell Pentium G2120 unterordnen. Absolut gesehen sind die Fps zwar meist mehr als hoch genug, wer jedoch den Prozessor für mehr als eine Grafikkarten-Generation einsetzen möchte, der sollte zu einem Intel-Chip greifen.

Der FX-6300 ist in Sachen Spieleleistung übrigens kaum schlechter als der FX-8350 und bietet zudem eine hohe Anwendungsleistung, daher ist er unser Preis-Leistungs-Tipp für AMD-Nutzer. Zwar bieten alle FX einen offenen Multiplikator und erreichen mit einer kräftigen Übertaktung das Niveau aktueller Core-i5-Chips, der Stromverbrauch steigt hier jedoch umso mehr.

AMD betonte PC Games gegenüber, dass die Piledriver-Technik Desktop-orientierter ausfallen soll, und unsere Tests bestätigen dies: Die neuen FX legen in Spielen beträchtlich an Leistung zu – mehr als Intels letzte Generation. AMD kämpft sich also heran. Insbesondere Besitzer einer Platine mit Sockel AM3+ sowie einem älteren Phenom II X4 erhalten einen respektablen Leistungssprung bei – je nach Modell – geringerem Stromverbrauch und mehr Übertaktungspotenzial. ❑

FAZIT

AMDs „Vishera"-FX

Nach dem durchwachsenen ersten Versuch ist der neue FX das, was er letztes Jahr schon hätte sein sollen. Die teils deutlich höhere Leistung – gerade in Spielen – bei stagnierendem oder sinkendem Stromverbrauch gepaart mit einer aggressiven Preis-Strategie sorgt für interessante Angebote, gerade der FX-6300 ist empfehlenswert. Wer hingegen fast ausschließlich spielt, der fährt mit einem Core i3 oder i5 nach wie vor besser.

TURBO 3.0: NUR TEILWEISE HÖHERE LEISTUNG

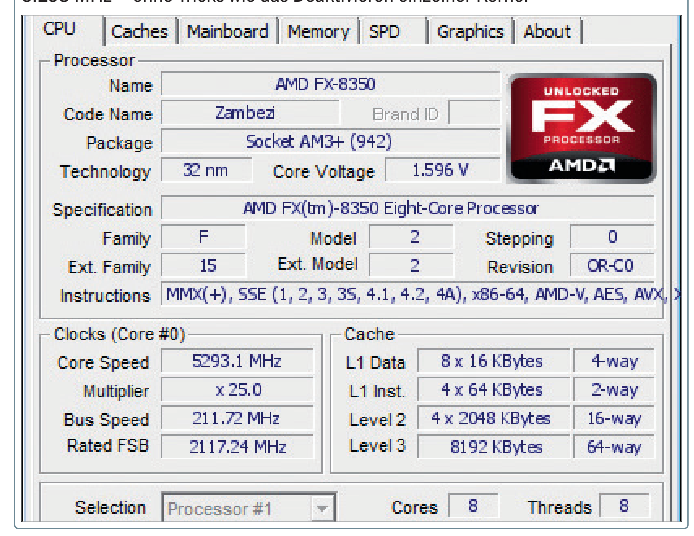
	FX-8350 ohne Turbo	FX-8350 mit Turbo
Cinebench 1-CPU	1,06 Punkte	1,10 Punkte
Cinebench X-CPU	6,90 Punkte	6,86 Punkte
x264 HD	42,9 Fps	42,8 Fps
Battlefield 3	68,7/63 Fps	68,5/63 Fps
Dirt 3	76,7 / 65 Fps	86,5 / 77 Fps
TES 5: Skyrim	56,2 / 48 Fps	58,4 / 49 Fps
CPU-Spannung (Last)	1,400 Volt	1,448 Volt
Leistungsaufnahme (Last) *	191 Watt	199 Watt

* Komplettes System inklusive GT 430 im x264-HD-Benchmark

ÜBERTAKTEN MIT DEM FX-8350

AMD hat ein Herz für Übertakter und stattet die komplette FX-Reihe mit einem nach oben offenen Multiplikator aus. Der Referenztakt lässt sich zudem stärker als bei Intels Ivy Bridge-Prozessoren anheben.

Übertakten läuft mit Vishera-CPUs genauso ab wie mit der ersten Bulldozer-Generation: Der Kerntakt kann in halben Multiplikatorschritten oder mittels Referenztakt-Anhebung gesteigert werden, für die höchstmögliche Leistung ist außerdem das Übertakten der CPU-Northbridge in ganzzahligen Multiplikatorstufen möglich. Mit dem Mittelklasse-Luftkühler Scythe Rasetsu bewältigt der FX-8350 bei einer gemessenen Kernspannung von 1,41 Volt den Benchmark Cinebench bei 4,81 GHz. Bei 4,86 GHz erfolgt ein Absturz. Eine deutliche Anhebung auf 1,50 Volt bringt nur wenig: In Cinebench ist damit ein Takt von 4,96 GHz stabil, bei 5,00 GHz stürzt das System aber ab. Ohne Rücksicht auf Stabilität und Alltagstauglichkeit erreichen wir bei einer hohen Spannung von 1,60 Volt eine CPU-Z-Validierung bei 5.293 MHz – ohne Tricks wie das Deaktivieren einzelner Kerne.



VISHERA IM EFFIZIENZ-CHECK

AMD wirbt damit, dass die neuen FX-Prozessoren effizienter arbeiten sollen als ihre Vorgänger. Wir prüfen dies anhand eines FX-8350 sowie FX-8150 und stellen große Verbesserungen fest.

Mithilfe eines Asus Crosshair V Formula betreiben wir den FX-8350 wie den FX-8150 mit 3,6 GHz Takt ohne Turbo bei gemessenen 1,350 Volt. Hierbei zeigt sich, dass der neue FX deutlich weniger Energie benötigt als sein Vorgänger – obwohl beide auf dem prinzipiell gleichen Chip basieren, denn das „Resonant Clock Mesh" der Trinity-basierten A-Serie-Modelle fehlt.

Diese Verbesserung ist dem weiter fortgeschrittenen 32-Nanometer-Fertigungsprozess bei Global Foundries sowie einigen internen Überarbeitungen zuzuschreiben, welche beim Wechsel vom B2- auf das C0-Stepping von AMD am Orochi-Chip vorgenommen wurden. Vor allem aber zeigt der FX-8350 im Auslieferungszustand, dass rund respektive über vier Gigahertz enorm viel Energie kosten – kein Wunder, bei einer Prozessorspannung von 1,45 Volt mit Turbo auf allen Modulen.

Allerdings arbeiten alle drei veröffentlichten Vishera-FX mit Frequenzen nahe der 4-GHz-Marke, weswegen die aktuellen C0-Chips ihr Potenzial nicht ausspielen können; der Takt macht sie zu Stromfressern. Der für OEMs vorbehaltene FX-8300 hingegen zeigt, dass sich vier Module bei 3,5 GHz problemlos in die 95-Watt-Klasse einordnen lassen.

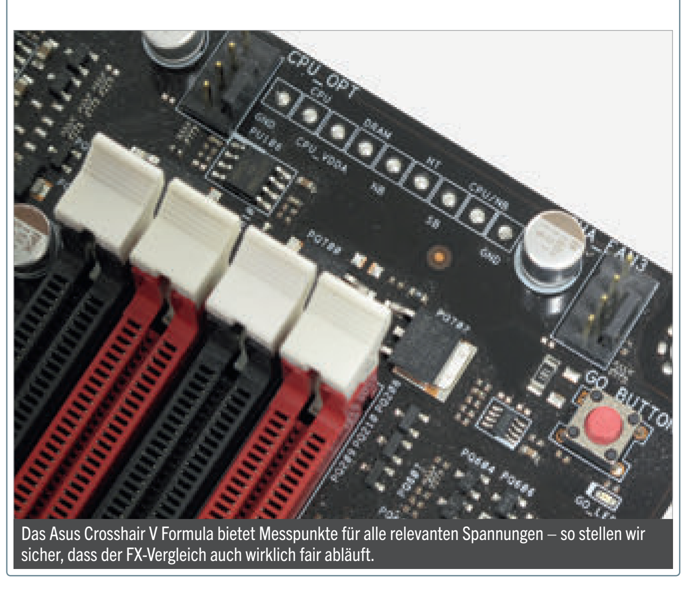
VISHERA IST SICHTLICH SPARSAMER

600W (80+ Platin), gesamtes System, Cinebench R11.5 x64

	Watt
FX-8350 (Singlethread)	75
FX-8150 (Singlethread)	85
FX-8350 (Multithread)	169
FX-8150 (Multithread)	197

System: GT 430 (7 Watt im Leerlauf), AMD 970, 8 Gigabyte DDR3, Turbo aus; Win 7 x64 SP1 mit FX-Hotfixes, GF 295.51 (Q) **Bemerkungen:** Mit nur 3,6 GHz bei 1,35 Volt ist der FX-8350 deutlich sparsamer.

Watt
◄ Besser



Das Asus Crosshair V Formula bietet Messpunkte für alle relevanten Spannungen – so stellen wir sicher, dass der FX-Vergleich auch wirklich fair abläuft.





Samsung UE32EH4000WXXN

- LED-TV-Gerät • 80 cm (32") Bilddiagonale
- 50 Hz (CMR) • 1.366x768 Pixel (HD ready)
- Energieklasse: A • HyperReal Engine
- SRS TheaterSound • DVB-C/T-Tuner
- 2x HDMI, USB

EL6U3N



SteelSeries Siberia v2 Green

- Full-size Headset mit hohen Tragekomfort
- Stummschalter im Kabel integriert
- ausziehbares Mikrofon • 50-mm-Treiber
- 10 Hz bis 28 kHz • 32 Ohm
- 2x 3,5-mm-Klinkenstecker

KH#I1F



Sharkoon X-Tatic Air

- Headset • für PlayStation 3, Xbox 360, Wii & PC • 40-mm-Treiber
- Spiele- und Sprach-Lautstärkeregelung • Abnehmbares Mikrofon
- Transmitter mit integrierter Ladefunktion • USB-Ladeport für PS3-Gamepads

KH#S50



WD My Book Essential 4 TB

- Externe Festplatte • WDBACW0040HBK
- 4 TB Kapazität • vorformatiert mit NTFS
- unterstützt Windows XP, Vista, 7, 8
- Abmessungen: 48x165x135 mm
- USB 3.0

AHUW01



Kingston DataTraveler HyperX 3.0

- USB-Stick • 64 GB Speicher
- max. 225 MB/s lesen • max. 135 MB/s schreiben
- 8-Kanal-Hochgeschwindigkeitsarchitektur
- USB 3.0

IMGL2F



Thermaltake Level 10 GTS

- Big-Tower
- Einbauschächte extern: 4x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" oder 4x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 4x USB, 2x Audio
- für Mainboard bis ATX-Bauform

TTXT2G



Lian Li PC-60FN

- Midi-Tower
- Einbauschächte extern: 5x 5,25"
- Einbauschächte intern: 4x 3,5" oder 4x 2,5"
- inkl. zwei Lüfter • Front: 2x USB, FireWire, Audio-I/O • für Mainboard bis ATX-Bauform

TQXL5F




Enermax ETA700AWT-M

- Netzteil • 700 Watt Dauerleistung
- Effizienz bis zu 88% • 15x Laufwerksanschlüsse
- 4x PCIe-Stromanschlüsse • 1x 120-mm-Lüfter
- ATX 2.03, EPS, ATX12V 2.3

TN7X71



be quiet! Pure Power L7

- 530-Watt-Netzteil • Effizienz bis zu 87%
- 10x Laufwerksanschlüsse
- 2x PCIe-Stromanschlüsse
- 1x 120-mm-Lüfter
- ATX12V 2.3, EPS

TN5V26



Corsair Vengeance M60 FPS

- optische Lasermaus • 5.700 dpi
- 8 frei belegbare Tasten • Scrollrad • 30 G
- 1.000 Hz Ultrapolling • anpassbare Gewichte
- extra Sniper-Button • Aluminiumgehäuse
- USB

NMZVV3



Sharkoon Drakonia Mouse

- optische Lasermaus • 5.000 dpi
- 11 frei belegbare Tasten • 30 G • Scrollrad
- Weight-Tuning-System (max. 30g)
- On-Board-Speicher für Nutzerprofile
- USB

NMZS56



Microsoft Xbox 360 250GB

- Xbox-360-Spielkonsole • 250-GB-Festplatte
- inkl. Kinect, Spiele "Kinect Adventures", "Kinect Sports", "Dance Central" und einem Monat Live Gold Mitgliedschaft

QX#M5I



Assassin's Creed 3

Vor dem Hintergrund der Amerikanischen Revolution im späten 18. Jahrhundert präsentiert Assassin's Creed III einen neuen Helden.

- PC-System-Spiel

YSAC7O



Das Catalyst Control Center: Wichtige Optionen erklärt

RADEON GRAPHICS AMD

Catalyst Control Center

Einstellungen

Suchen

- Angeheftet
- Voreinstellungen
- Desktop-Management
- Allgemeine Anzeigeaufgaben
- Meine digitalen Flachbildschirme
- Video
- Spiele
  - 3D-Anwendungseinstellungen
  - Anwendungsprofile
- Leistung
- Audio
- Informationen

3D-Anwendungseinstellungen

Konfigurieren Sie Einstellungen zum Steuern der Bildqualität und Leistung von 3D-Anwendungen.

1 Anwendungsprofile

Sie können die Bildqualität und Leistung bestimmter Anwendungen anpassen, indem Sie Anwendungsprofile erstellen oder aktualisieren. Beim Erstellen bzw. Aktualisieren eines Profils werden 3D und AMD CrossFireX™ Moduseinstellungen für alle Grafikprozessoren im Profil gespeichert.

<<Neue Anwendung>> Speichern

2 Anti-Aliasing

Modus: Anwendungseinstellungen verwenden

Morphologische Filterung

Stufe 2X

Filter: Standard Beispiele: 2X

3 Anisotropische Filterung

Anwendungseinstellungen verwenden

Pixelgenaue Muster 2X

4 Tessellation

AMD optimiert

Anwendungseinstellungen verwenden

Ebene 64X

5 Catalyst A.I.

Qualität der Texturfilterung

Hohe Qualität

Oberflächenformatoptimierung aktivieren

6 Auf vertikalen Neuaufbau warten

Leistung Qualität

Immer aus

7 Anti-Aliasing-Modus

Leistung Qualität

Multi-Sampling-AA

8 OpenGL-Einstellungen

Dreifachpufferung

Standardwerte Verwerfen Übernehmen

ANWENDUNGSPROFILE 1

Alle Optionen im Fenster „3D-Anwendungseinstellungen" werden global, also für alle installierten Spiele gleichermaßen, aktiviert. Wenn Sie über „Speichern" Spiele einpflegen, speichert der Treiber Ihre Einstellungen nur für den jeweiligen Titel. Das ist eine praktische Option, um jedem installierten Spiel dauerhaft Ihre Lieblingseinstellungen hinsichtlich Anti-Aliasing, Filterqualität, Vsync oder – sofern vorhanden – Multi-Grafikchip-Rendermodus (Crossfire X) zu verpassen. Alternativ ziehen Sie das Tool Radeon Pro (www.radeonpro.info/de-DE) heran, das die im Catalyst Control Center feilgebotenen Optionen um SMAA, FXAA, Dynamic Vsync, ein On-Screen-Display (OSD), Overclocking und Weiteres ergänzt.

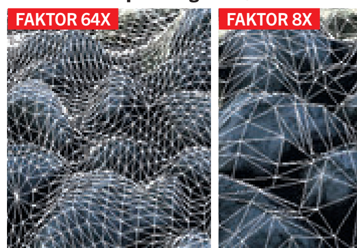
PC-Games-Empfehlung: Sie entscheiden!

TESSELLATION (NUR DX11)



Die DX11-Funktion Tessellation zerlegt einzelne Polygone mithilfe eines Unterteilungsfaktors in unzählige weitere Dreiecke. Faktor 64x kostet in unterstützten Anwendungen wie **Crysis 2**, **Unigine Heaven**, **PLA Benchmark** & Co. viele Fps, ist aber nur unwesentlich hübscher als 16x. Im Catalyst dürfen Sie die maximale Unterteilung begrenzen.

PC-Games-Empfehlung: 16x (64x für Benchmarks)



FAKTOR 64X FAKTOR 8X

VERTIKALER NEUAUFBAU (VSYNC)



Vsync gleicht die Bildrate in 3D-Anwendungen mit der Bildwiederholrate des Monitors ab (60 bzw. 120 Hz) und verhindert so Bildrisse („Tearing"). Der vertikale Neuaufbau verursacht jedoch eine leichte Eingabeverzögerung. Außerdem bricht die Leistung stark ein, wenn der PC den gewünschten Wert nicht stemmt. Gegen Letzteres geht Dynamic Vsync Control (DVC) via Radeon Pro vor. Das Catalyst Control Center ist machtloser, als es vorgibt zu sein: Ist Vsync in Spielen aktiv, ändert die Einstellung „Immer aus" nichts daran.

PC-Games-Empfehlung: DVC via Radeon-Pro-Tool

HORIZONTALE BILDRISSE BEI AKTIVER VSYNC



Von: Raffael Vötter

Mit den richtigen Einstellungen in AMDs Software können Sie das Potenzial Ihrer Radeon-Grafikkarte voll ausnutzen. Wir zeigen, wie Sie die Optik in Spielen optimieren.

ANTI-ALIASING (KANTEN- BZW. VOLLBILDGLÄTTUNG)

Neben reinem MSAA bietet AMD ab der HD 6900 bis zu 8x EQAA, das Kanten mit 16 Samples glättet. Der Postfilter MLAA funktioniert in jedem Spiel, kann jedoch nichts gegen ernsthaftes Aliasing ausrichten und lässt Anzeigen (wie Schriften) verschwimmen. Besitzer schneller Grafikkarten schalten im Treiber auf Supersample-AA (SGSSAA), das ausnahmslos jedes Objekt in Spielen glättet. 2 7

PC-Games-Empfehlung: 4x MSAA (bis HD 7800) oder 4x SGSSAA (ab HD 7900)


1X AA (KEIN ANTI-ALIASING)


FXAA

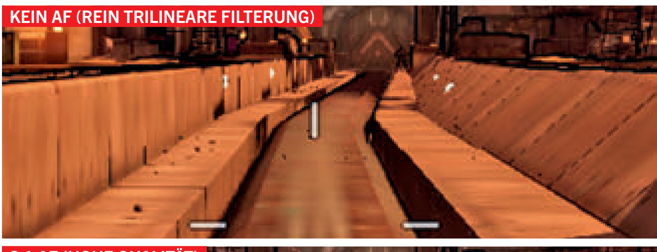

MLAA („MORPHOLOGISCHE FILTERUNG“)


8X SGSSAA

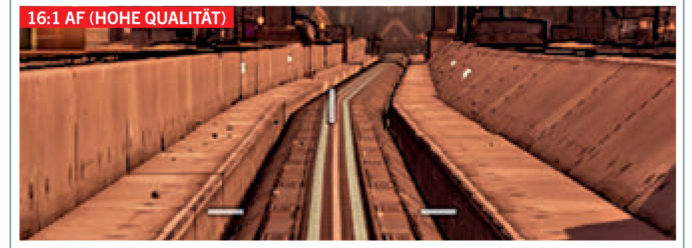
ANISOTROPE FILTERUNG (TEXTURVERBESSERER) 3

Der anisotrope Filter (AF) sorgt dafür, dass Texturen in jeder Lage im Raum, das heißt auch bei größerer Entfernung und bei perspektivischer Verzerrung, detailliert dargestellt werden. 16:1 AF kostet zwischen 20 und 30 Prozent Fps und ist sehr deutlich sichtbar. Supersampling sorgt ebenfalls für einen AF-Effekt (4x SGSSAA: fast 2:1 AF).

PC-Games-Empfehlung: 16:1 AF (per Treiber, funktioniert in allen Spielen)


KEIN AF (REIN TRILINEARE FILTERUNG)


8:1 AF (HOHE QUALITÄT)


16:1 AF (HOHE QUALITÄT)

ADAPTIVES ANTI-ALIASING (AAA) 7

Selbst 16 Jahre nach dem Durchbruch dreidimensionaler Grafik am PC werden Feinheiten wie Äste, Zaunmaschen und Haare nicht mithilfe von Polygonen, sondern mit Texturen, sogenannten Alphatests, dargestellt. Da Multisample-AA (MSAA) keine Texturen glättet, musste eine Lösung her: adaptives AA, das bei aktivem MSAA auch Alphatests erfasst. Im Catalyst erreichen Sie dies durch die mittlere Schalterstellung. Diese suggeriert eine MS-basierte Lösung, in den meisten Spielen (wie **WoW DX9**, **Crysis/Warhead**, **Dishonored** etc.) wird jedoch Supersample-AA angewendet – das drückt die Fps, sobald Alphatests ins Bild rutschen. Vollbild-SSAA liefert sowohl höhere Texturdetails als auch konstantere Bilder pro Sekunde.

PC-Games-Empfehlung: Ausprobieren (spielabhängig)


KEIN TRANSPARENZ-AA


8X ADAPTIVE-AA


8X SGSSAA

CATALYST A.I. (FILTER-OPTIMIERUNGEN) 

Sowohl bei AMD als auch bei Nvidia gilt: „Optimierung“ steht euphemistisch für „Sparmaßnahme“. Ab Werk aktiviert der Treiber die Voreinstellung „Qualität“, bei der zwei Kniffe zur Steigerung der Bildrate aktiv sind. Erstens wird der Grundfilter abgespeckt, auf dem der anisotrope Filter aufsetzt: Anstelle eines trilinearen kommt ein modifizierter bilinearer Filter zum Einsatz, der sich oft durch abrupte Übergänge innerhalb von Texturen sowie Flimmern zu erkennen gibt. Zweitens spart der Treiber im Auslieferungszustand Samples bei der Verrechnung von Texturinformationen, sodass Oberflächen zwar scharf dargestellt werden, aufgrund von Unterfilterung jedoch in Bewegung flimmern. Schalten Sie auf „Leistung“, spart der Treiber weitere Berechnungen ein und die Symptome werden deutlicher sichtbar. Ein getrenntes Abschalten der Sparmaßnahmen ist nicht möglich, einzig „Hohe Qualität“ im Treiber gewährt die bestmögliche Filterung. Falls Sie vorwiegend mit Supersample-AA spielen, dürfen Sie den Punkt mit dem Flimmern vergessen – SSAA beseitigt die Unterfilterungssymptome relativ zuverlässig. Die Übergänge durch den vergünstigten Grundfilter können trotzdem sichtbar werden.

DIFFERENZBILD ZEIGT TEXTURÜBERGÄNGE BEI Q-AF


PC-Games-Empfehlung: HQ mit MSAA; Q ab 4x SGSSAA ausprobieren (spielabhängig)

AF-OPTIMIERUNGEN: LEISTUNG IN FPS KONTRA QUALITÄT

Battelfield 3, Ultra-Details, Direct X 11	Bildrate	Leistung
Leistung/Performance (P)	39,4 Fps	+1 Prozent
Qualität/Quality (Q)	39,1 Fps	**Standard**
Hohe Qualität/High Quality (HQ)	38,3 Fps	–2 Prozent
Crysis Warhead, Enthusiast, Direct X 10	**Bildrate**	**Leistung**
Leistung/Performance (P)	40,8 Fps	+3 Prozent
Qualität/Quality (Q)	39,5 Fps	**Standard**
Hohe Qualität/High Quality (HQ)	37,2 Fps	–6 Prozent
The Witcher 2 EE, Übersampling, Direct X 9	**Bildrate**	**Leistung**
Leistung/Performance (P)	24,6 Fps	+5 Prozent
Qualität/Quality (Q)	23,4 Fps	**Standard**
Hohe Qualität/High Quality (HQ)	21,0 Fps	–10 Prozent

Basis: Radeon HD 7950 mit Catalyst 12.9 Beta; 1.920 x 1.080, 16:1 AF
Ausgehend von Treiberstandard kostet das hübsche HQ-AF bis zu zehn Prozent Leistung.



Machen Sie Windows 8 flott!

Von: Reinhard Staudacher

Ab Werk war noch kein Microsoft-Betriebssystem perfekt. Wie Sie das neue Windows an Ihre Bedürfnisse anpassen und die Features nutzen, lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Mit Windows 8 erschien am 26. Oktober das bisher wohl umstrittenste Projekt von Microsoft. Der Grund ist vor allem die neue Oberfläche Metro. Aber auch wenn Sie mit der neuen Oberfläche nicht viel anfangen können, bietet Windows 8 durchaus einige neue sinnvolle Funktionen, die das Betriebssystem für Sie interessant machen könnten. Außerdem gibt es inzwischen viele nützliche Tools, mit denen Sie die später in „Modern UI" umbenannte und zukünftig wohl als „Microsoft Design Style" betitelte Metro-Oberfläche weitestgehend verstecken.

ES GEHT AUCH OHNE METRO

Obwohl wir uns alle für die außergewöhnlich schnelllebige Welt der Technik interessieren, sind wir dennoch Gewohnheitstiere. Deshalb ist es auch kein Wunder, dass sich viele Nutzer nicht mit der neuen Oberfläche von Windows 8 anfreunden können. Die Oberfläche, so gut sie auf einem System mit Touchscreen funktionieren mag, weist einige Schwächen bei der Nutzerfreundlichkeit auf, wenn man sie auf Systemen mit Maus und Tastatur benutzen möchte. Wohl auch deshalb gibt es schon diverse Hilfsprgramme (Tools), die dem Anwender die gewohnte Windows-7-Oberfläche zurückbringen sollen. Einige beschränken sich mehr oder weniger darauf, das Startmenü in irgendeiner Form nachzuahmen, andere gehen bei der Anpassung der Benutzeroberfläche deutlich weiter.

VISTART

Das aktuell beliebteste Programm zur Ergänzung eines Windows-8-Start-Buttons ist das Tool Vistart. Die Funktionen des Programms sind ziemlich weit fortgeschritten und es kann gut mit dem Microsoft'schen Vorbild aus Windows 7 mithalten. Passen Sie aber bei der Installation gut auf: Vistart versucht Ihnen Toolbars und andere Bloatware (Software, die mit Funktionen überladen ist) unterzujubeln. Achten Sie also darauf, unnötige Häkchen bei der Installation zu entfernen.

Nach dem Setup findet sich links unten auf der Taskleiste das Windows-Logo, das dem Original bemerkenswert ähnlich sieht. Unter dem Logo befindet sich eine neue Werkzeugleiste mit dem Namen „Start", mit der Sie den Abstand zwischen dem Start-Button und den angrenzenden, angehefteten Programmen einstellen können, wenn Sie die Taskleistenfixierung lösen. Vistart modifiziert auch die Belegung der Windows-Taste: Diese dient nun dazu, das Vistart-Menü statt des Startbildschirms zu öffnen. An anderen Stellen arbeitet das Tool nicht so einwandfrei beziehungsweise unternimmt gar nichts: Die Bildschirmecken erfüllen auch nach der Installation von Vistart noch die ihnen von Microsoft zugedachte Funktion. Das ist besonders links unten lästig: Oft gerät der Mauszeiger zu weit in die Ecke hinein, wo ein Klick dann wie bisher den Startbildschirm anstelle des Startmenüs öffnet. Dennoch ist Vistart eines der derzeit besten Hilfsprogramme, wenn es um einen konfigurationsarmen Ersatz für das Startmenü geht.

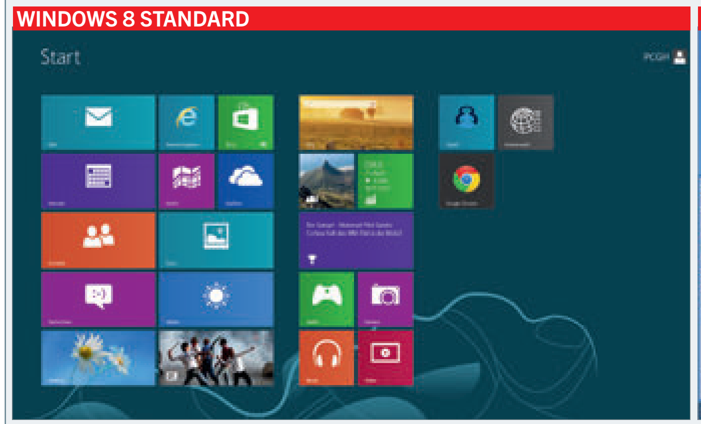
CLASSIC SHELL

Weiter geht Classic Shell, das seit der Version 3.6.1 offiziell Windows 8 unterstützt. Das Programm rüstet genauso wie Vistart ein Startmenü nach, bietet aber viel umfangreichere Optionen zum Konfigurieren des Smartmenüs und anderer Optionen. Die Open-Source-Software verfügt außerdem über eine Funktion zum Ausschalten der störenden Ecken. Ein versehentliches Öffnen des Startbildschirms ist damit nicht mehr möglich. Auch die Charms-Leiste bleibt auf dem Desktop geschlossen. Damit ist man seinem Ziel – ein Windows 8 ohne Metro-Oberfläche – schon deutlich näher. Des Weiteren bietet Classic Shell eine Option zum Überspringen des Startscreens an. Ist diese aktiviert,

WINDOWS 8 AUF WINDOWS 7 GETRIMMT

Unten sehen Sie zweimal eine Windows-8-Variante direkt nach dem Einschalten des PCs. Das linke Bild zeigt den Windows-8-Standard. Auf dem rechten Bild sehen Sie Windows 8 mit einem durch das Tool Start8 modifizierten Startmenü. Der Startbildschirm wird sofort nach dem Einschalten des Rechners übersprungen. Außerdem wurde der Bildbetrachter von Windows 7 wiederbelebt und der Sperrbildschirm (Lockscreen) deaktiviert.

WINDOWS 8 STANDARD



WINDOWS 8 MIT VERSTECKTER METRO-OBERFLÄCHE



öffnet Windows 8 nach dem Einschalten sofort den Desktop. Dies funktioniert allerdings nur mit einer Verzögerung – meist ist der Startbildschirm trotzdem noch kurz zu erkennen. Generell erweist sich das zuverlässige Verstecken des Startbildschirms als ein schwieriges Unterfangen. Im Netz kursieren diverse Werkzeuge für diesen Zweck. Am zuverlässigsten zeigte sich dabei das Tool „Bypass Modern UI“, das den Startbildschirm in einem Test verbirgt, ohne dass er für einen kurzen Moment sichtbar ist.

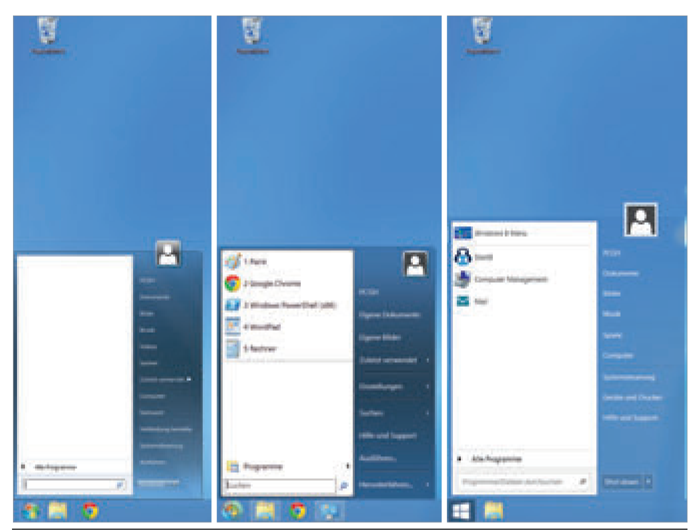
START8

Start8 begann als ziemlich hässlicher Ersatz für das Windows-8-Startmenü: In der ersten Version war es nichts weiter als ein in die linke untere Ecke gedrängtes Such-Menü („Win+F“) von Windows 8. Inzwischen hat sich das kostenpflichtige Programm zum insgesamt besten Startmenü-Ersatz für das neue Windows gemausert. Das Startmenü im Windows-7-Skin sieht optisch sehr ansprechend aus und passt durch das kantige Design auch gut zur neuen Aero-Oberfläche von Windows 8. Das Tool ist vollständig ins Deutsche übersetzt, jedoch gibt es in Bezug auf die Sprache kleinere Bugs: Manchmal ist die Herunterfahren-Schaltfläche englisch mit „Shutdown“ beschriftet, einige Ordnerverknüpfungen verlinken auf ihr englisches Gegenstück („Maintenance“ statt „Verwaltung“). Die Metro-Apps sind weiterhin in einem speziellen Ordner im Startmenü erreichbar. Außerdem bietet Start8 zuverlässig funktionierende Einstellungen zum Deaktivieren der Windows-8-Ecken und zum Überspringen des Startbildschirms – Letzteres mit dem üblichen Schönheitsfehler, sodass der Startscreen manchmal doch für einen kurzen Moment zu sehen ist. Die ersten Versionen des Tools waren noch gratis, inzwischen wurde die kostenlose Nutzungszeit auf 30 Tage begrenzt. Eine zeitlich unbeschränkte Vollversion kostet 5 US-Dollar.

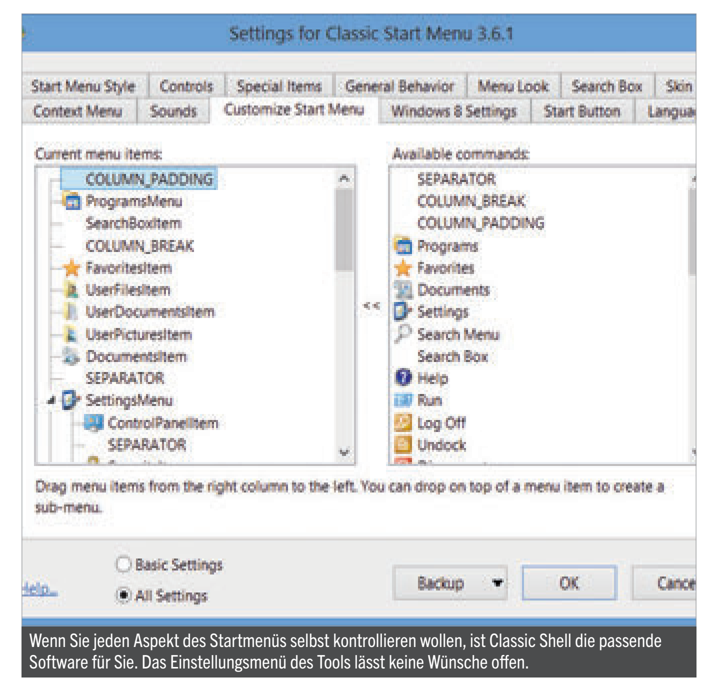
SONSTIGE FEINHEITEN

Seit Windows 8 hat Microsoft auch einige Standard-Programme geändert. Als Bildbetrachter kommt beispielsweise nun die entsprechende Metro-App zum Einsatz. Die gute alte Windows Bild- und Faxanzeige befindet sich aber immer noch im Lieferumfang von Windows 8. Um Metro auch hier zu verbannen, müssen Sie der Bildanzeige alle Dateitypen zuweisen. Die Möglichkeit dazu haben Sie unter „Systemsteuerung“ – „Standardprogramme“. Natürlich steht es Ihnen frei, dafür einen anderen Bildbetrachter mit Standard-Windows-GUI zu verwenden. Das ursprüngliche Mailprogramm „Mail“ von Windows 7 wurde leider über Bord geworfen. Im Netz finden Sie jedoch den Download von Live Mail zum Nachinstallieren.

Mancher Anwender könnte sich auch am neuen Sperrbildschirm stören. Dieser verhindert nach dem Aufwachen des Rechners aus dem Stand-by-Zustand die umgehende Anmeldung beziehungsweise die sofortige Eingabe des Passworts. Über die Gruppenrichtlinien kann



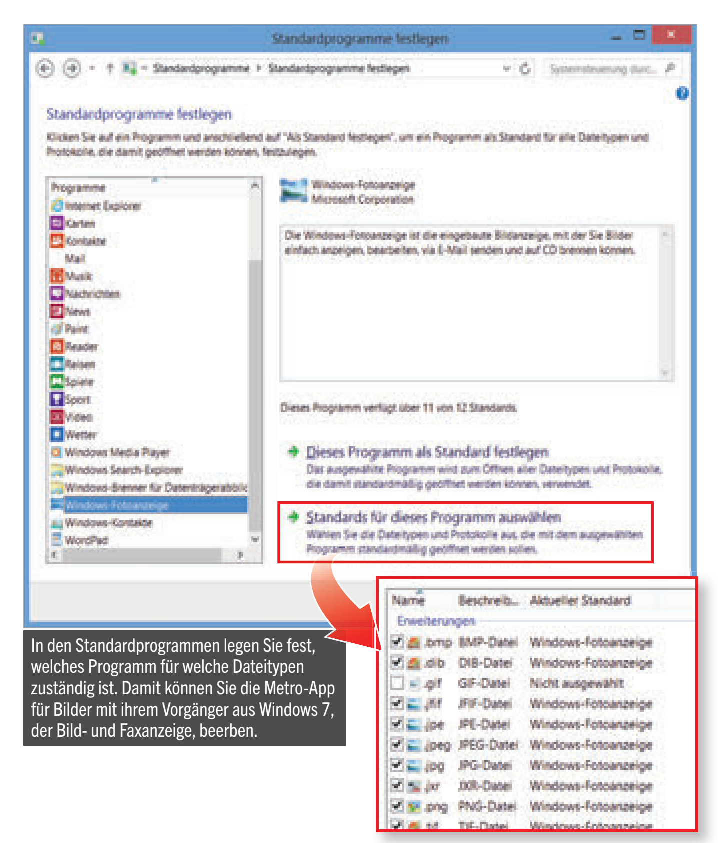
Unsere drei vorgestellten Startmenüs im Vergleich (v. l.): Vistart, Classic Shell und Start8. Letzteres macht den ausgereiftesten und optisch besten Eindruck.



Wenn Sie jeden Aspekt des Startmenüs selbst kontrollieren wollen, ist Classic Shell die passende Software für Sie. Das Einstellungsmenü des Tools lässt keine Wünsche offen.



In wenigen Minuten können Sie eine Kachel erstellen, die Ihr Windows-8-System mit einem Klick herunterfährt. Der weite Umweg über die Charms-Bar entfällt damit.



In den Standardprogrammen legen Sie fest, welches Programm für welche Dateitypen zuständig ist. Damit können Sie die Metro-App für Bilder mit ihrem Vorgänger aus Windows 7, der Bild- und Faxanzeige, beerben.

NÜTZLICHE TOOLS FÜR DEN WINDOWS-8-UMBAU

Tool	Eigenschaften	Download
Vistart	Startmenü-Ersatz, Bloatware	goo.gl/Y23B
Classic Shell	Reichhaltig konfigurierbarer Startmenü-Ersatz	goo.gl/sPZJ
Start8	Startmenü-Ersatz, hohe Qualität, kostenpflichtig	goo.gl/Cyd4w
Bypass Metro UI	Startbildschirm überspringen	goo.gl/yjUnS
Skip Metro Suite	Startbildschirm überspringen, Ecken deaktivieren	goo.gl/evUE8
Live Mail	Mailclient von Win7, Teil der Live Essentials	goo.gl/ZJ9ga
Windows 8 Start Menu	Startmenü-Ersatz	goo.gl/PorcV
Startmenu8	Startmenü-Ersatz	goo.gl/ILw4h
Start Button 8	Reichhaltig konfigurierbarer Startmenü-Ersatz	goo.gl/IBcrN

der Lockscreen deaktiviert werden. Unter Windows 8 Pro starten Sie den Gruppenrichtlinieneditor über die Eingabe von „gpedit.msc“ in das Ausführen-Fenster („Win+R“). Navigieren Sie anschließend zu „Computerkonfiguration“ – „Administrative Vorlagen“ – „Systemsteuerung“ – „Anpassung“ und aktivieren Sie den dortigen Eintrag „Sperrbildschirm nicht anzeigen“. Windows-8-Core-Nutzer müssen auf einen Registry-Eintrag zurückgreifen, da in der kleinen Version des Metro-Betriebssystems der Gruppenrichtlinieneditor nicht enthalten ist. Öffnen Sie dazu den Registrierungseditor („Win+R“, „regedit.exe“ eingeben und bestätigen) und legen Sie unter „HKLM\Software\Policies\Microsoft\Windows“ einen Unterschlüssel mit dem Namen „Personalization“ an. Erstellen Sie dort einen DWORD-Wert (32 Bit) namens „NoLockScreen“, den Sie auf den Wert „1“ setzen.

Von nun an werden Sie Metro kaum noch wahrnehmen. Zu den wenigen Stellen, an denen die neue Oberfläche dennoch sichtbar ist, gehört beispielsweise das Autoplay-Menü. Auch die Gestaltung der Suchfunktion, die Sie mit dem Tastaturkürzel „Win+F“ erreichen, entstammt deutlich erkennbar noch der neu gestalteten Oberfläche. Insgesamt fällt Metro mit diesen Optionen während der täglichen Arbeit aber kaum noch auf. Versehentliche Aufrufe des Kachel-Interfaces sind ebenfalls so gut wie ausgeschlossen. Allerdings sind sowohl die Tools als auch Windows 8 noch sehr frisch, sodass Sie für die Zukunft noch weitergehende Optionen für die Anpassung von Windows 8 erwarten können.

DER UMGANG MIT METRO

Falls Sie sich entscheiden, der neuen Oberfläche doch eine Chance zu geben, ist etwas Umgewöhnung nötig. Die Kacheln werden wie bisher Windows-Verknüpfungen durch Klicks aktiviert. Inzwischen reicht statt eines Doppelklicks jedoch ein einfacher. Sie navigieren einerseits mit der Maus, die Tasten „Pos1“ und „Ende“ bringen Sie zur ersten oder letzten Kachel des Menüs.

Die Kacheln platziert Windows 8 in der Reihenfolge auf den Startbildschirm, in der Sie die dazugehörigen Apps installieren. Durch Drag & Drop lassen sie sich jedoch umsortieren. Ziehen Sie eine Kachel an den Bildschirmrand, erstellt Windows 8 eine neue Gruppe, die durch einen breiteren Spalt von den restlichen Kachelansammlungen abgetrennt ist. Indem Sie auf das kleine Minus-Symbol unten klicken, zoomt Windows 8 den Startbildschirm heraus. In dieser Ansicht können Sie durch einen Rechtsklick auf eine Gruppe diese mit einer Überschrift versehen.

Eine App starten Sie wie bereits erwähnt durch einen einfachen Klick. Mit der Windows-Taste kommen Sie jederzeit auf den Startbildschirm zurück. Indem Sie ein geöffnetes Metro-Programm am oberen Rand greifen, können Sie es durch Ziehen nach links oder rechts in ein Fenster des Splitscreen-Modus einsetzen. Ziehen Sie die App nach unten, wird sie geschlossen. Der Trennbalken im Splitscreen-Modus ist übrigens verschiebbar.

Die erweiterten Optionen und die Möglichkeit zum Herunterfahren finden Sie im Einstellungsmenü der Charms-Leiste. Diese rufen Sie entweder durch das Bewegen des Mauszeigers in eine der rechten Ecken oder durch „Win+C“ auf. Über die Ecke links oben erreichen Sie die zuletzt geöffnete App, die Ecke links unten entspricht in ihrer Funktion der Windows-Taste. Eine schneller erreichbare Möglichkeit zum Herunterfahren haben Sie, wenn Sie sich eine Verknüpfung für diese Funktion anlegen. Tippen Sie dazu in die Adressleiste des Explorers „%Appdata%“ (ohne die Anführungszeichen) und bestätigen Sie mit Enter. Navigieren Sie anschließend zum Ordner „\Microsoft\Windows\Startmenü\Programme“ und legen Sie dort eine Verknüpfung mit dem Ziel „shutdown -s -t 00“ an. Nachdem Sie die Verknüpfung benannt haben, weisen Sie ihr in den Dateieigenschaften noch ein neues Icon zu. Von nun an haben Sie eine schnell erreichbare Ausschalt-Möglichkeit in Form einer Kachel auf dem Startscreen.

Auf ein „Startmenü“ müssen Sie übrigens nicht vollständig verzichten: Viele wichtige Funktionen erreichen Sie, indem Sie ein Mini-Startmenü mit „Win+X“ aufrufen. In diesem Menü finden Sie viele Verknüpfungen zu wichtigen erweiterten Optionen. Die Tastenkombination funktioniert auch bei der normalen Desktop-Ansicht.

BACKUPS MIT FILE HISTORY

Metro ist zwar die offensichtlichste, aber bei Weitem nicht die einzige

FREE2PLAY: DAS AUFBAU-STRATEGIE-BROWSERGAME



Neuerung, die Windows 8 auf Lager hat. Das Betriebssystem (OS) wurde vor allem beim Umgang mit Datenträgern und Backups aufgebohrt. Hier sticht die in der Systemsteuerung untergebrachte Funktion „Dateiversionsverlauf“ heraus. Standardmäßig ist das Feature deaktiviert. Um es einzuschalten, benötigen Sie eine zweite Partition entweder auf dem Systemlaufwerk oder auf einem externen Laufwerk. Als dritte Option eignet sich ein Netzwerkspeicher, etwa ein NAS. In den erweiterten Optionen der Funktion bietet der Dateiversionsverlauf Möglichkeiten, die Backups nach einer bestimmten Zeit oder nach Überschreiten eines bestimmten Speichervolumens zu löschen. Zusätzlich können Sie noch die Frequenz festlegen, mit der geänderte Dateien gespeichert werden. Die Voreinstellung beträgt dabei eine Stunde. Bestimmte Verzeichnisse können Sie von der Sicherung ausschließen. Das Wiederherstellen einer Datei oder eines Verzeichnisses läuft denkbar einfach ab: Unter dem Explorer-Ribbon „Verlauf“ finden Sie alle Sicherungen des Ordners, versehen mit dem Sicherungszeitpunkt. Wählen Sie einfach das passende Backup aus und speichern Sie es an anderer Stelle ab. Für Bilder und Dokumente wird ein Betrachtermodus geboten, sodass Sie bereits vorher feststellen können, ob die gewählte Dateiversion die richtige ist.

JONGLIEREN MIT HDDS

Von der Windows-Server-Version erbt Windows 8 die Funktion „Storage Pools“. Dabei handelt es sich im Prinzip um das Gegenteil von Partitionieren: Während auf einem physischen Datenträger zwei oder mehr Partitionen untergebracht werden, fügt Storage Pools mehrere physische Datenträger zu einem logischen Laufwerk zusammen, sodass im Ergebnis die Kapazität der beiden Laufwerke aufaddiert wird. Die Laufwerke müssen dabei weder von gleicher Bauart noch über dieselbe Schnittstelle eingebunden sein. Allerdings opfern Sie dabei die Option, ein einzelnes der Laufwerke separat anzusprechen. Außerdem sind die Laufwerke nur noch von Windows 8 lesbar.

Die Storage Pools können Sie außerdem in „Storage Spaces“ (zu Deutsch „Speicherplätze“) unterteilen. Dabei stehen Ihnen Optionen wie Parität und Spiegeln zur Verfügung, um eine ähnliche Datensicherheit wie mit einem RAID 1 zu erreichen. Da für Letzteres jedoch immer die Nutzung identischer Festplatten, zumindest jedoch die Verwendung von HDDs mit gleicher Speicherkapazität ratsam ist, erweist sich Storage Spaces aber als deutlich flexibler, wenn es um die Verwaltung eines Festplatten-Pools geht. Das gilt auch für die Festlegung des Maximalspeicherplatzes: Auch wenn Sie nur HDDs mit einer Gesamtkapazität von 2 Terabyte verbaut haben, könnten Sie trotzdem bereits einen Pool mit beispielsweise 50 Terabyte anlegen. Stößt das aktuelle Festplattengespann später an seine Kapazitätsgrenzen, warnt Sie Windows und Sie können schnell und einfach Festplatten nachrüsten, auch wenn Sie als kurzfristigen Ersatz eine externe Festplatte verwendet haben.

Einen Nachteil haben Storage Pools und Spaces jedoch: Die darauf befindlichen Partitionen sind allesamt nicht bootfähig, sie können also nur als Datenlager genutzt werden. Microsoft will diesen Mangel aber mit einem zukünftigen Update ausbügeln.

CODECS NACHRÜSTEN

Die Standardversion von Windows 8 hat erstmals seit Windows XP die Fähigkeit eingebüßt, Video-DVDs wiederzugeben. Was auf den ersten Blick tragisch aussieht, ist auf den zweiten nicht so schlimm. Schnelle Abhilfe schaffen hier Codec-Packs. Diese rüsten nicht nur die fehlenden Codecs (MPEG 2 und 4) nach, sondern meist noch viele weitere, sodass Sie kaum noch in die Situation geraten werden, eine Mediendatei nicht wiedergeben zu können. Als Alternative eignet sich auch Playersoftware von Drittherstellern. Der VLC-Player ermöglicht beispielsweise von Haus aus die Wiedergabe fast sämtlicher Mediendateitypen.

FAZIT

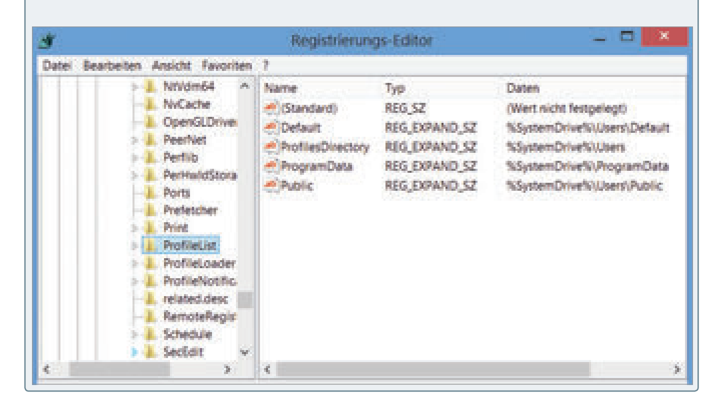
Inzwischen gibt es wirksame Tools, mit denen Sie Metro zügeln können. Das ist vor allem dann nützlich, wenn Sie sich alleine an der Kachel-Oberfläche stören. Windows 8 bringt nämlich selbst ohne Metro eine Reihe von guten und sinnvollen Features mit. Vielleicht gewöhnen Sie sich dabei auch nach und nach an die Metro-Oberfläche.

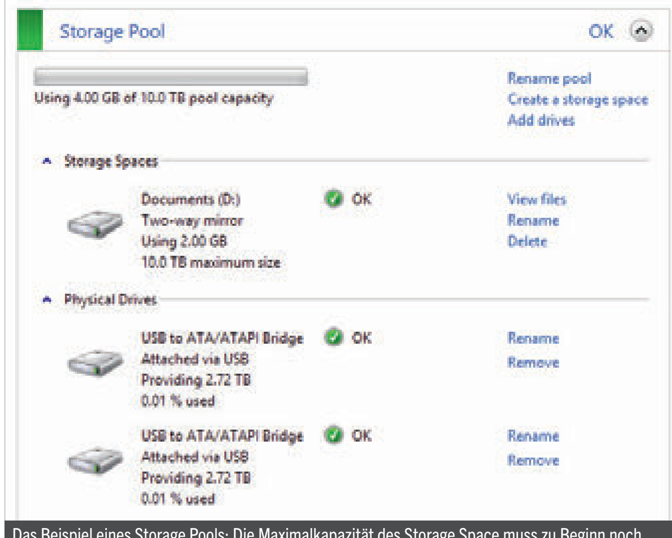
NUTZERDATEN AUF EINE ANDERE PARTITION VERSCHIEBEN

Bis Windows XP war es noch einfach, wenn Sie die Nutzerdaten komplett auf eine andere Partition oder gar Festplatte verlegen wollten. Seit Windows Vista ist jedoch etwas mehr Arbeit angesagt.

Unter Windows XP war es noch ein Leichtes, wenn es darum ging, die Sicherheit der Nutzerdaten zu erhöhen: Ein Rechtsklick auf „Eigene Dateien“, schon konnte ein alternativer Pfad angegeben werden, der vorzugsweise auf eine andere Partition oder Festplatte verwies. Mit Vista strich Microsoft diese Möglichkeit.

Das Sichern der kompletten eigenen Dateien auf ein anderes Laufwerk funktioniert aber noch immer, wenn auch nicht mehr so einfach wie zu Zeiten von Windows XP. Legen Sie nach der Windows-8-Installation ein Dummy-Konto mit einem Namen an, den Sie nicht (!) verwenden wollen. Anschließend öffnen Sie den Registrierungseditor und suchen (Taste „F3“) nach einem Schlüssel namens „ProfileList“. Nachdem die Suche einen Treffer zutage gefördert hat, ändern Sie die Werte der drei sich im rechten Teilfenster befindlichen Schlüssel „Default“, „ProfilesDirectory“ und „Public“ so, dass sie dem für Ihre Daten gewünschten Pfad entsprechen. Dafür können Sie beispielsweise einen Ordner namens „D:\Benutzer“ anlegen. „Default“ dient dabei als Vorlage für neue Benutzer, „Public“ ist der Öffentliche Benutzer. Die Ordner „default“ (bzw. „Öffentlich“) und „public“ müssen Sie noch aus „C:\Benutzer“ in Ihr neues Wunschverzeichnis kopieren. „Public“ ist versteckt, sodass Sie das Anzeigen von Dateien mit dieser Eigenschaft aktivieren müssen. Nachdem Sie die beiden Verzeichnisse in ihr neues Zuhause kopiert haben, legen Sie sich in der Benutzerkontenverwaltung Ihr definitives Benutzerkonto an. Melden Sie sich ab und loggen Sie sich mit dem kurz zuvor erstellten Nutzer-Account ein. Nun können Sie das Dummy-Konto in der Benutzerkontenverwaltung und den Ordner „Benutzer“ auf „C:\“ löschen. Die Daten werden in Zukunft im oben gewählten Verzeichnis gespeichert. Um sich einen Großteil der Arbeit für zukünftige Installationen zu ersparen, exportieren Sie den Schlüssel „ProfileList“ per Rechtsklick, damit Sie zukünftig die Änderungen per Doppelklick auf die *.reg-Datei erledigen. Damit entfallen alle Schritte, die Sie mit dem Registrierungseditor vornehmen müssen.



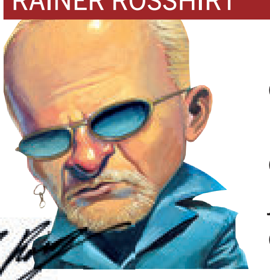


Das Beispiel eines Storage Pools: Die Maximalkapazität des Storage Space muss zu Beginn noch nicht vorhanden sein, sondern kann kontinuierlich nachgerüstet werden.

ROSSIS RUMPELKAMMER



RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



„Fällt das nur mir auf? In den letzten Jahren habe ich immer wieder Probleme mit den Größen. Nein, das wird jetzt nicht schmuddelig – eher allgemein."

Auffällig ist das für mich unter anderem im Stau. Da habe ich Zeit zum Beobachten und Nachdenken. Ist es Ihnen auch aufgefallen, dass die Autos immer kleiner werden? Inzwischen rollen Kistchen herum, bei denen ich mich ernsthaft frage, wo denn der Gummi für den Antrieb verläuft. Nichtsdestotrotz waren Geländewagen seit jeher beliebt. Aber nun fangen auch die an zu schrumpfen und werden reichlich in halben Portionen angeboten und offensichtlich auch gekauft.

Noch ein Beispiel für verwirrende Größenänderungen? Armbanduhren haben inzwischen Dimensionen angenommen, die man früher nur von sehr kleinen Turmuhren kannte, und ich warte auf die ersten Exemplare, die breiter als das Handgelenk des Trägers sind.

Auch als die Tablet-PCs auf den Markt kamen, hatten sie nahezu alle eine Einheitsgröße, an der sich selbst Apple orientierte.

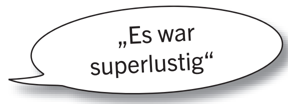
Aber plötzlich wimmelt es von Mini-Tablets – aus welchen Gründen auch immer. Als ob die Dinger früher zu groß und schwer gewesen wären, um sie halten zu können. Ganz anders bei Handys. Da achtete man früher darauf, dass das Handy möglichst klein und handlich war, aber inzwischen wachsen die Geräte zusehends. Manche Modelle sind optisch nicht mehr von Tablets zu unterscheiden. Bedeutet das jetzt, dass der durchschnittliche Handy-User in der letzten Zeit größer und kräftiger wird und der Besitzer eines Tablets kleiner? Wie ist es dann, wenn ich beide Geräteklassen verwende und zusätzlich noch eine Armbanduhr trage?

Ganz klar ist auch der Trend bei Fernsehgeräten. Die werden immer größer. Was vor wenigen Jahren noch als vernünftige Größe für einen Großbildfernseher galt, geht heute bestenfalls als Mindestmaß für einen PC-Monitor durch. Moderne Fernseher haben Bildschirmdiagonalen von kleinen Kinoleinwänden, allerdings bei der Dicke einer Zigarette. Die Älteren unter euch werden sich vielleicht noch daran erinnern, was das war. Gleichzeitig sind sie so preiswert geworden, dass man sie auch mit geschrumpftem Geldbeutel (noch eine eher unerfreuliche Größenänderung) kaufen kann. Ich orakel jetzt, dass irgendwann wirklich jeder einen dieser Monsterbildschirme im Haus hat, und dann werden die Dinger anfangen zu schrumpfen! Statt eines großen Geräts hat der wahre Nerd dann sieben bis acht kleine Fernseher im Zimmer stehen. Das glauben Sie nicht? Wollen wir wetten?

Auch bei Computerspielen haben sich die Größen verändert. War eine schöne Schachtel, oft auch mit richtigem Handbuch und zusätzlichem Inhalt, früher eine völlig normale Verpackung, sind solche inzwischen ausgestorben und mussten schnöden DVD Jewel Cases weichen, sofern man überhaupt noch etwas Materielles erwirbt und nicht sowieso gleich den Download bezahlt. Leider unterliegt auch der Inhalt bisweilen einem fatalen Schrumpfungsprozess. Zwar gab es schon lange jede Menge Add-ons, welche bisweilen sogar wie ein komplett neues Spiel waren (man denke nur an das legendäre Brood War von Starcraft), aber inzwischen wimmelt es auch von Add-ons, die man früher als ganz selbstverständliches Beiwerk zum Spiel angesehen hat. Von jeder Menge Firlefanz in Form von DLCs rede ich jetzt besser nicht.

Natürlich macht dieser Trend auch vor mir persönlich nicht Halt. Ein Wachstum kann ich zwar in der Hüftgegend feststellen, aber keineswegs innerhalb der Gesäßtasche, wo ich mein Portemonnaie aufzubewahren pflege.

Lesertag



Hallo Rossi,

nach 20 Jahren PC Games muss ich mich auch mal zu Wort melden. Als Leser der/s 1. Stunde/Heftes hatte ich das Vergnügen, auf dem PC-Games-Lesertag eingeladen zu sein. Hiermit noch mal ein dickes Dankeschön an die ganze Redaktion, für die Mühe, die sich alle gegeben haben. Das nenn ich Kundenbindung. Es war superlustig, einmal die ganze Redaktion zu sehen und mal richtig fachzusimpeln. Deine Person konnte man ja auch mal zu Gesicht bekommen, obwohl ich mir nicht ganz sicher war, ob es nicht doch nur der Redaktionsgeist war, da mein Smartphone sich geweigert hat, ein scharfes Foto zu machen, und der schwarze Balken war ja auch da, obwohl ich mir nicht sicher bin, ob das nicht nur eine Zigarre war. Macht auf jeden Fall weiter so, dass wir noch lange Freude an eurem tollen Magazin haben.

Euer treuer Leser Damian

Es freut uns alle natürlich sehr, dass der Lesertag so gut ankam, und meine Kollegen freuen sich schon auf den nächsten. Mit Spiritismus hat es übrigens nichts zu tun, dass dein Foto nichts geworden ist. Das war ein Meisterstück von strategischer Planung! Da wir ja unseren Gästen die Handys nicht verbieten wollen und jedes dieser Mistdinger inzwischen eine Fotofunktion hat, bedurfte es ein klein wenig Geschick. Es war kein Zufall, dass ihr von Frau Fröhlich an die dunkelste Stelle des Großraumbüros geführt wurdet! Und noch weniger war mein Standort zufällig gewählt. Es handelte sich um den

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?



Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen oder das Haustier der richtigen Person zuordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 83
90762 Fürth

hellsten Platz. Für die Kameras fast aller Smartphones eine ungünstige Ausgangsposition. Sicherheitshalber werde ich mir aber für den nächsten Lesertag noch einen alten Flakscheinwerfer oder eine OP-Beleuchtung besorgen.

Klappe

„Im Endeffekt seid Ihr selber schuld!“

Servus Rainer,

ich weiß, Du sprichst nicht gerne darüber. Eigentlich wollte ich es auch nicht mehr aufwärmen. Leider zwingen mich die letzten zwei Ausgaben dazu. Im Endeffekt seid Ihr selber schuld! Also: Ich lese die PC Games auf dem Klo. Immer. Schon seit Jahren. Und das soll auch so bleiben. Mit den Klappcovern habt Ihr mir da keine Freude gemacht. Die sind nicht einfach zu handhaben und nerven. Bitte lasst das bleiben. Ich will mich nicht umgewöhnen müssen; das ist mit über 30 auch nicht mehr so einfach. Geht das? Für einen treuen Abonnenten? Ich (und die anderen Keramik-Leser bestimmt auch) würde mich freuen. Ehrlich!

Schönen Gruß ins Fränkische
Christoph

Ich habe es inzwischen aufgegeben und mich damit abgefunden, dass ich das Thema wohl nie ganz totbekomme. Trotz meiner Resignation möchte ich aber dennoch (einmal mehr) klarstellen, dass die PC Games nicht für den Gebrauch innerhalb von Toiletten konzipiert, geschweige denn optimiert wurde. Wir können eine diesbezügliche Nutzung zwar nicht ausschließen, weisen aber jegliche Mitschuld bei wie auch immer gearteten Fehlfunktionen des Magazins von uns.

Wenn Sie schon unbedingt die PC Games auf Ihrem Örtchen konsumieren wollen, empfehle ich ausdrücklich die Anschaffung eines Tablets und unsere Zeitschrift als App. Bei den Geräten kann durchaus auf Billigangebote zurückgegriffen werden. Auch deren

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

Bierseife



Ihnen fehlt noch ein Geschenk und Sie haben nicht die geringste Ahnung, was Sie kaufen sollen? Sofern es sich bei dem zu beschenkenden um einen Mann handelt, ist es ganz einfach. Schenken Sie ihm einfach eine schöne Seife! Aber natürlich nicht irgendeine Seife, sondern die Bierseife. Ja, Sie vermuten richtig – diese Seife duftet nach frisch gezapftem Bier und ist zur Reinigung von Körper und Haaren (und haarigen Körpern) geeignet. Da sie zudem aus rein natürlichen, veganen Zutaten hergestellt wurde, ist sie theoretisch essbar, was bei ihrem Duft wahrscheinlich sogar einige versuchen werden. Natürlich ist sie gänzlich ungeeignet, um den eigenen Ehemann/Partner/Freund damit zu beglücken, es sei denn, Sie mögen es, wenn er nach Bier riecht.

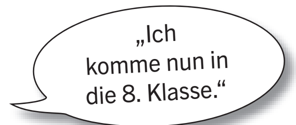
http://www.thinkgeek.com



Bildquelle: thinkgeek.com

Akkulaufzeit sollte selbst für intensivere Sitzungen ausreichend sein. Eine Verletzungsgefahr ist nahezu ausgeschlossen und eine einhändige Bedienung problemlos möglich – ein nicht zu unterschätzender Vorteil in schwierigen Situationen. Zusätzlich liefern wir hier mit den Videos noch eine ausgezeichnete Möglichkeit, unangenehme Geräusche taktvoll zu übertönen – und das ohne zusätzliche Kosten! Leider können wir nicht garantieren, dass alle Geräusche übertönt werden können, da dies stark von der Qualität der Tablet-Lautsprecher und dem Volumen des zu übertönenden Geräuschs abhängt. Ehe sich die ersten Grobmotoriker melden, möchte ich betonen, dass ich für den Einsatz in der Nasszelle ausdrücklich unsere App auf einem Tablet empfehle und nicht auf einem Handy, obwohl es technisch problemlos möglich wäre. Warum? Weil ein Tablet in der Regel immer noch größer ist als der Abfluss!

Spieletester



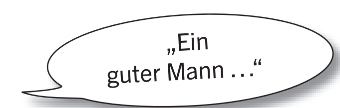
Liebes PC-Games-Team,

mich würde interessieren, was für eine Ausbildung oder ein Studium ich benötige, damit ich bei euch Spieletester werden kann? Ich komme nun in die 8. Klasse und bin am Überlegen, welchen Beruf ich ergreifen möchte. Spieletester könnte ich mir sehr gut vorstellen, da ich viel mit Freunden über Spiele rede oder auch empfehle.

Mit freundlichen Grüßen: Julian

An dieser Stelle folgt eine meiner wenigen ernsthaften Antworten. „Spieletester" gibt es bei uns leider gar keine. Bei uns findet man nur Tests von gestandenen Redakteuren. Redakteur wird man bei uns durch ein Volontariat, das zwei Jahre dauert. Um Volontär zu werden, solltest du ein Studium oder eine Berufsausbildung vorweisen können. Wenn du weitere Fragen dazu hast, kannst du (und alle anderen, die es interessiert, natürlich auch) mir gerne eine E-Mail schicken.

Spamedy



Hallo, mein half!

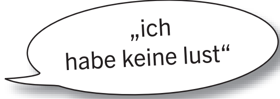
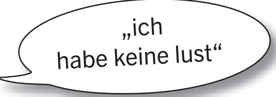
Ich Furnierholz – Dating - Website und sah deine Seite. Du schien mir interessant, ein guter Mann und ich mochte lernen, dich nicht mehr. ich hoffe, dass du nicht gegen diesen. Erzahlen ein wenig uber mich. Mein name Angelina. Ich ein einfaches Madchen, mag Sport, Natur, Tiere. Gefallt mir Sehr Kochen. Wenn ich in dir, dann werde ich in der Hoffnung auf eine Antwort von dir ich warte auf dein post. Schreibe mir als kannst. nach Ihren Brief schreibe ich mehr uber mich. Ich warte auf deinen Ruckmeldung freuen.

Mit freundlichen Grubsen
Angelina!

Ein guter Filter für SPAM ist heutzutage unerlässlich. Aber leider verpasst man so auch Werke mit nicht zu unterschätzendem Unterhaltungswert. Um dies zu würdigen, erfand ich das Kunstwort „Spamedy", welches sich aus – logisch – Spam und Comedy zusammensetzt. Die schönsten Beispiele von Spamedy werde ich euch hier in loser Reihenfolge und sporadisch vorstellen, wobei ich auch gerne Beispiele von Lesern annehme.

Seit ich diese E-Mail erhalten habe, treibt mich die Frage um, was ich mir unter einer „Furnierholz – Dating – Webseite" vorzustellen habe und wie (und vor allem warum) die gute Angelina IN mir sein will. Ich könnte sie ja fragen, trau mich aber nicht zu antworten.

Seriennummer

liebes pc games-team!

zuerst möchte ich ein groß lob an eure zeitschrift aussprechen. ich hoffe ihr könnt mir bei meinem problem helfen ich habe vor 2 wochen meinen pc neu aufgesetzt. als ich dann jedoch eine spiel installieren wollte konnte ich die seriennummer nicht mehr auffinden. ich habe zwar im internet neue nummern gefunden, keine jedoch von diesen funktioniert im internet. ich habe keine lust mir das spiel noch einmal zu kaufen nur damit ich im internet spielen kann Scheiss situation oder was kann ich machen damit ich wieder im internet spielen kann????????????????

bitte mögelchst bald eine lösung
LUKAS

Liebe Ines, ich hoffe, du liest das hier. Gibt dir das nicht auch zu denken? Statt sich an den Hersteller zu wenden, der bei einer verlegten Seriennummer bestimmt helfen kann (sofern man das Original besitzt), sucht man sich aus dubiosen, illegalen Quellen Ersatz und weint uns dann voll, wenn das nicht so recht klappen will. Ganz abgesehen davon, dass Lukas' Schreibstil zum Steinerweichen ist, hält er mich auch noch für so dämlich, sein Anliegen nicht zu durchschauen. Ich mag die Anzahl meiner Spiele schon gar nicht mehr zählen, aber ich habe noch nie eine Seriennummer verlegt, verloren, kaputt gemacht, vom Hund fressen oder von Aliens entführen lassen. Aber wenn sein Zimmer so aussieht wie sein Schreibstil, wundert mich gar nichts. Und ich wette mit dir, dass der Verfasser dieser Zeilen noch keine Zwei vor seiner Altersangabe stehen hat und eigentlich mit Computern, Spielen und auch

LESER DES MONATS

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.


Michael in Taiwan …


Hendrik in Hongkong …


… und Frank kam nur bis nach Mallorca.

Seriennummern aufgewachsen ist. Da ist mir dein alter Herr doch bedeutend lieber. Auf Lukas selbst gehe ich gar nicht ein. Ich beantworte solche Anfragen schon seit Langem nicht mehr ernsthaft.

Unkosten



Guten Tag!

Ich halte nun die aktuelle Ausgabe der PC Games in den Händen. Meine zweite selbst gekaufte, aber die erste, die ich las. Die Rossis Rumpelkammer hat was. Der Ton, welchem Ironie und Sarkasmus anhaftet, sorgt für gute Laune und Amüsement am Rande nimmt man doch gerne mit. Kopfzerbrechen bereitet mir der Gebrauch des Wortes „Unkosten“. Als ehemaligen Schüler eines Wirtschaftsgymnasiums lehrte man mich dort, dass un-kosten = keine Kosten sind. Der Gebrauch des Wortes wäre folglich unsinnig. Aber sonst nett gemacht, weiter so!

Gruß Marcel

Laut Duden (und die müssen es ja wissen) sind Unkosten „eigentl. unangenehme, vermeidbare Kosten; unvorhergesehene Kosten, die neben den eingeplanten, normalen Ausgaben entstehen; umgangssprachlich für allgemeine Ausgaben -> sich in Unkosten stürzen“. Und was Meint Wiki dazu? „Der Begriff Unkosten wird im Deutschen als Synonym für Kosten und Auslagen verwendet.“ Nach deiner E-Mail wundert es mich nicht mehr, dass in Deutschland der Wirtschaftsaufschwung auf sich warten lässt, wenn euch im Wirtschaftsgymnasium beigebracht wird, dass Unkosten keine Kosten sind!

Senioren



Hi Rossi,

ich habe noch einen Vorschlag bzw. ich brauche deine Hilfe, Rossi! Falls du mal keine Lust mehr hast, deine (sehr lesens- und nachkochenswerte) Eat&Read-Rubrik zu schreiben, wie wäre es mit „Rossis Ratgeber für Senioren am PC“ (gerne auch in Großdruck). Ich bin sicher nicht die einzige PC-Games-Leserin, die ständig von älteren Familienmitgliedern (in dem Fall meinem Vater) angerufen wird, mit Problemen wie „Da steht Ei-Tuhns Uppdatte, soll ich da auf OK (gesprochen: „Null Kah“, im Ernst!) klicken oder auf Abbrechen?“ oder „Ih-Mehl, wie geht das noch mal? Ich hab das Wort Offiz jetzt offen, aber die schicken das nicht ab, obwohl ich oben deine Adresse hingeschrieben habe“. Das hat sich alles so ereignet und es wird immer schlimmer. Im Sinne des demografischen Wandels wäre das doch eine nette Idee, ich würde das dann einscannen und Papa immer schön per „Ih- Mehl“ schicken (E-Mails lesen kann er ja schon!).

MfG Ines

Ich kann deinen Erfahrungen noch einige launige Anekdoten hinzufügen: „Ich hab es installiert, aber der Bildschirm ändert sich nicht.“ – „Drück halt mal irgendeine Taste!“ – „Hab ich, aber dann wird der ganze Bildschirm schwarz und es geht gar nix mehr.“ Es hat eine ganze Weile gedauert, herauszufinden, dass „irgendeine Taste“ in diesem Fall der Einschaltknopf war. Passiert ist mir das mit Ines (28 Jahre). Bei einem anderen Fall fuhr das Notebook „aus unerfindlichen Gründen“ nicht mehr hoch. Meine Nachforschungen ergaben, dass Joe (35 Jahre) schlicht nicht wusste, dass man so ein Gerät mittels Software herunterfahren kann und selbst mit dem Schalter nicht umgehen konnte, weil man ihn bei seinem Modell schieben musste, statt nur zu drücken. Also hat der Gute seinen Laptop immer ausgeschaltet, indem er den Akku (!) entfernte und bei Bedarf wieder einsetzte. Beide Geschichten sind real und garantiert nicht erfunden. Anderseits schaffte es Ingrid (71) mit wenig Hilfestellung meinerseits, innerhalb relativ kurzer Zeit selbstständig E-Mails zu verschicken und zu empfangen, und sie pflegt sein Kurzem auch regen Kontakt zu ihren Kindern und Enkeln via Skype.

Ist dir etwas aufgefallen? Schieb nicht alles auf deinen Vater! Vielleicht hast du es ihm auch einfach nicht richtig erklärt. Pauschal am Alter würde ich hier gar nichts festmachen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(D) Duden, der



Der Duden ist ein Wörterbuch der deutschen Sprache, das erstmals am 7. Juli 1880 von Konrad Duden veröffentlicht wurde. Trotz Rechtschreibreform, SMS und E-Mail ist er nach wie vor ein hervorragendes Werkzeug für alle, die sich korrekt ausdrücken möchten, sollen oder müssen. Leider bei vielen Menschen in Vergessenheit geraten. Wird besonders von Personengruppen gemieden, die ihn am dringendsten nötig hätten. Wer mit analogen Büchern nichts anfangen kann – keine Panik. Es gibt den Duden auch in digitaler Form. Selbst online kann man kostenlos und anonym darauf zugreifen. Lustigerweise meldet der Duden online: „Leider haben wir zu Ihrer Suche nach ‚Duden‘ keine Treffer gefunden.“

http://www.duden.de/

Eat and read

Heute: Buntes Hackfleisch

Wir brauchen (pro Portion):

- 125 g Reis
- 200 ml Gemüsebrühe
- 150 g gemischtes Hackfleisch
- 200 g Blattspinat (gefroren)
- 1 kleine Chilischote (getrocknet)
- 1 Becher Joghurt

Wir lassen den gefrorenen Spinat auftauen. Die Wartezeit vertreiben wir uns mit einen Computerspiel. Wer es eilig hat, mogelt mit der Mikrowelle. Wenn es so weit ist, erhitzen wir eine Pfanne und lassen etwas Butter zergehen. Darin braten wir das Hackfleisch an, bis es krümelig und braun ist. Dann geben wir die Gemüsebrühe, den Reis und den Spinat dazu. Die Chilischote schneiden wir klein und mischen sie auch mit unter. Wer es weniger scharf mag, kann vorher die Kerne entfernen. Alles gut umrühren und Deckel drauf – wer keinen passenden hat, nimmt einfach einen Teller. Das lassen wir bei mittlerer Hitze 18 bis 20 Minuten vor sich hin köcheln. Wenn das Wasser vollständig verdampft ist, sind wir im Prinzip auch schon fertig.
Vom Herd nehmen, mit Salz und Pfeffer abschmecken und den Joghurt unterrühren. Nehmt da besser nicht den fettarmen – der schmeckt nicht wirklich. Das war es dann auch schon.

Damit es auf dem Teller nach etwas aussieht, gebe ich alles in eine Schüssel passender Größe, drücke die Masse fest und stürze sie dann auf den Teller. Selbst Spinatverweigerer finden das Rezept lecker.

Als Beilage passt übrigens hervorragend meine Version des indischen Naan-Brots.

Wie hat es Ihnen geschmeckt? Sagen Sie mir Ihre Meinung! Auch über ein Foto von Ihrem Ergebnis würde ich mich freuen.

Im nächsten Heft*

❑ Vorschau

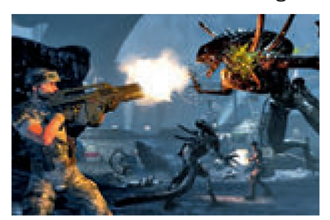
Top-Spiele 2013



Dieses Jahr ist fast vorüber, die wichtigsten Titel längst erschienen. Wir richten den Blick nach vorne und verraten, worauf Sie sich im Jahr 2013 freuen dürfen, z.B. **Starcraft 2: Heart of the Swarm**.

❑ Vorschau

Aliens: Colonial Marines | Erreicht der Gearbox-Horror-Shooter die Qualität der Filmvorlagen?



❑ Vorschau

Remember Me | Wir spielen Capcoms eigenwilligen Open-World-Action-Titel ausführlich an.



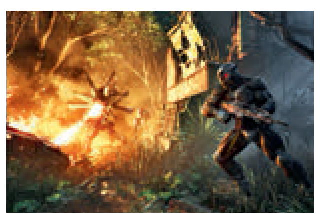
❑ Vorschau

Bioshock Infinite | Lange war es still um den futuristischen Shooter – wird er rechtzeitig fertig?



❑ Vorschau (Sneak Peek)

Crysis 3 | Wir laden Leser ein, mit uns den Mehrspielermodus des Shooters auszuprobieren.



PC Games 01/13 erscheint am 27. Dezember!

Vorab-Infos ab 22. Dezember auf www.pcgames.de!

VOLLVERSION IN DER KOMMENDEN **PC GAMES!**

RISEN



Weltweite Erstveröffentlichung auf Heft-DVD: Der inoffizielle **Gothic 3**-Nachfolger von Piranha Bytes bietet RPG-Spielspaß für unzählige Stunden.

* Alle Themen ohne Gewähr



computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch, Ingo Griebl

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.) Wolfgang Fischer, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion (Print) Peter Bathge, Marc Brehme, Robert Horn, Felix Schütz, Viktor Eippert, Stefan Weiß
Mitarbeiter dieser Ausgabe Johannes Golz, Uwe Hönig, Michael Kister, Marco Leibetseder, Sascha Lohmüller, Kristina Pauncheva, Rainer Rosshirt, Daniel Rückleben, Marc Sauter, Corinna Sontopski, Holger Sontopski, Sebastian Stange, Katharina Trautvetter, Raffael Vötter, Stephan Wilke
Trainees Frank Engelhardt, Niclas Hermes, Tom Oertel
Redaktion (Videos) Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Ina Hulm, Esther Marsch, Heidi Schmidt, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Philipp Heide, Monika Jäger, Silke Laurig, Jasmin Sen
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

COO Hans Ippisch
Vertrieb, Abonnement Werner Spachmüller (Ltg.), Nikolaus Krier
Marketing Jeanette Haag, Iris Manz
Produktion Martin Closmann (Ltg.), Jörg Gleichmar

www.pcgames.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print
René Behme Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigenberatung Online freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Tel.: +49 40 51306-650
Fax: +49 40 51306-960
E-Mail: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 25 vom 01.01.2012.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 63,- EUR, PC Games Extended 78,90 EUR, PC Games Magazin 41,- EUR
Österreich: PC Games DVD 71,- EUR, PC Games Extended 86,10 EUR, PC Games Magazin 49,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games DVD 75,- EUR, PC Games Extended 90,90 EUR, PC Games Magazin 53,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Internet: www.dpv.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, BUFFED, X3, PLAY 3, GAMES & MORE, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, PLAY BLU
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM

ANZEIGE

DIE STUNDE DER HELDEN.

DIE STUNDE DER FREIHEIT.

DIE STUNDE DER EINIGKEIT.

ZEIT, GESCHICHTE ZU SCHREIBEN!



Packendes aktives Kampfsystem

Welt-gegen-Welt-PvP



Im Welt-gegen-Welt-Modus treten immer drei Server um die Vorherrschaft auf den vier Schlachtfeldern an. In epischen Schlachten nehmen Sie Versorgungslager ein oder müssen Ihre Festung gegen die Angreifer verteidigen. Für jede Basis gibt es Punkte, die Ihrem Heimatserver Weltenboni gewähren, wie zum Beispiel erhöhte Lebenspunkte.

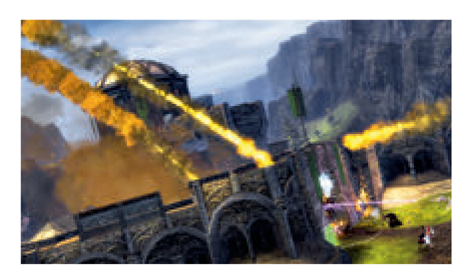


Strukturiertes PvP



Im strukturierten PvP treten kleinere Teams à acht Mann im Kampf um Eroberungspunkte gegeneinander an. Hier kommt es allein auf Ihr Können an: Durch das Sidekick-System werden Sie automatisch auf Stufe 80 hochgestuft und besitzen alle Fertigkeiten. Rüstungen werden nur optisch aufgewertet.

Schlacht



Kein Kampf ist wie der andere: Gemeinsam mit einer ganzen Armee von Verbündeten geht es den feindlichen Truppen an den Kragen.

Belagerung



Mit Belagerungsmaschinen und geballter Manneskraft stürmen Sie die Tore der mächtigen Festungsanlagen.

Das Schloss/Festungen

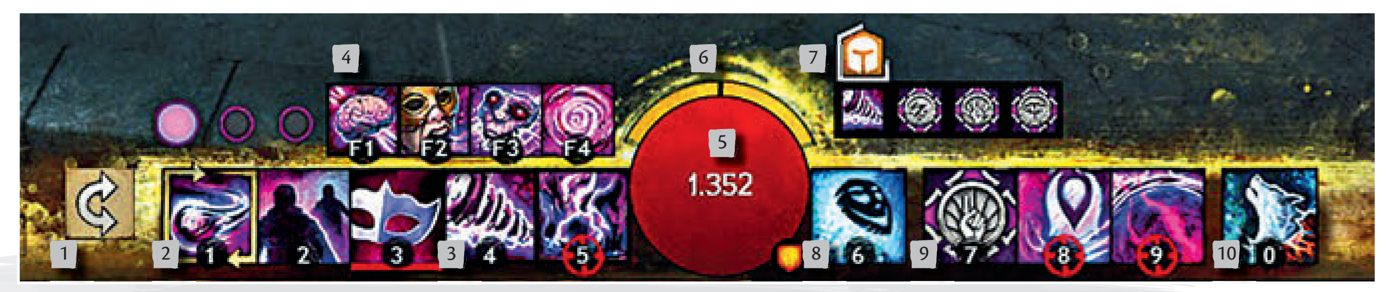


Sind die Versorgungslinien gesichert, gilt es, die Festungen zu erobern. Das riesige Schloss in der Kartenmitte gibt die meisten Punkte, ist aber auch schwer einzunehmen.

Benutzerfreundliches Interface

Die Fertigkeiten

Waffenfertigkeiten werden durch die Waffen bestimmt, die Sie ausgerüstet haben. Die Slot-Fertigkeiten sind frei wählbar. Um neue Fertigkeiten zu erlernen, benötigen Sie Fertigkeitspunkte, die Sie durch Stufenaufstieg oder durch das Absolvieren spannender Fertigkeitsherausforderungen überall in der Welt erhalten.

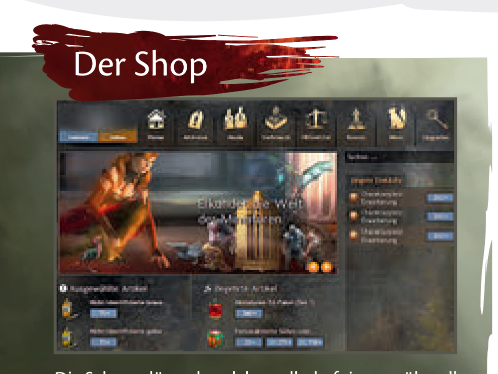


1. Waffen wechseln
2. Haupthand-Fertigkeiten
3. Nebenhand-Fertigkeiten/Zweihandwaffen
4. Spezialfähigkeiten der Klassen
5. Lebenskugel: zeigt Lebenspunkte an
6. Ausdauer: Wird als Ressource für Ausweichen benötigt
7. Effekt-Monitor: Die Symbole zeigen an, welche Effekte gerade auf Sie wirken.

Folgende Fertigkeiten werden vom Spieler gewählt:

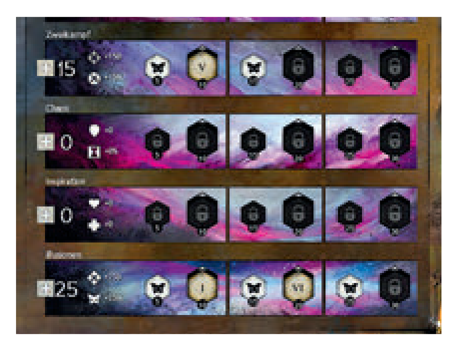
8. Heilung
9. Unterstützung
10. Elite-Fertigkeit

Der Shop



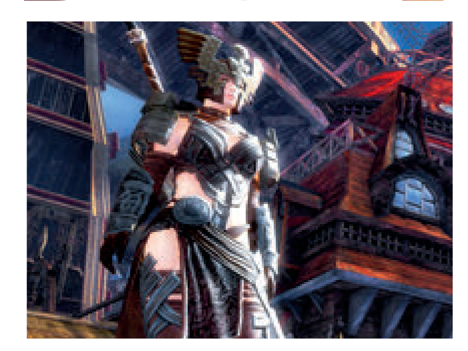
Die Schwarzlöwenhandelsgesellschaft ist von überall in der Welt erreichbar. Sie bietet Ihnen neben einem Auktionshaus-Service auch einen Itemshop, wo Sie gegen Echtgeld stylishe Rüstungen und praktische Kits erwerben können. Einen spielerischen Vorteil gibt's dadurch nicht.

Talentbäume



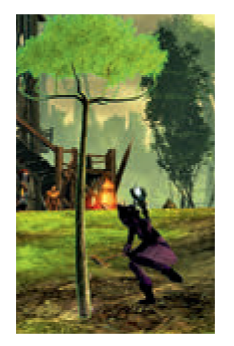
Die feingliedrigen Talentbäume geben Ihnen die Möglichkeit, Eigenschaften Ihres Charakters optimal an Ihren persönlichen Spielstil anzupassen.

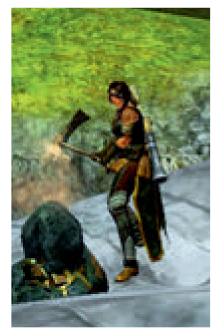
Rüstungssets

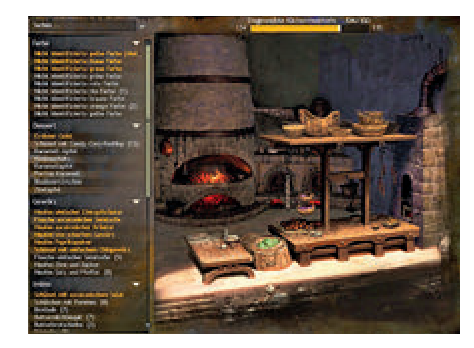


In Guild Wars 2 sind Rüstungswerte Nebensache. Um zu bestehen, müssen Sie Ihre Klasse beherrschen. Dafür steht die Optik im Vordergrund. Das Aussehen und die Werte eines Gegenstandes sind übertragbar.

Handwerk









Sammeln von Rohstoffen

Zum Sammeln der Rohstoffe benötigen Sie nur das richtige Werkzeug. Bei den Ressourcen kann sich jeder gleichermaßen bedienen.

Die Herstellung

Es gibt acht Berufe: Juwelier, Küchenmeister, Konstrukteur, Lederer, Rüstungsschmied, Schneider, Waffenschmied und Waidmann. Neue Rezepte finden Sie unter anderem, indem Sie mit Zutaten experimentieren. Das macht Spaß und gibt richtig viel Erfahrung.

Erkunden Sie eine gigantische Fantasy-Welt





Die Karte



Events

Die Welt lebt!



Heute schon einen Drachen besiegt? Die zahlreichen spektakulären Events machen die Welt lebendig und lassen keine Langeweile aufkommen.

Aufgaben

Grinden ade!



Statt stupiden und eintönigen Quests oder sinnlosem Grinden warten in Guild Wars 2 viele spannende und unterhaltsame Aufgaben auf Sie. Egal ob Banditenlager infiltrieren oder entlaufene Hühner einsammeln, es gibt viel zu tun!

Sprungrätsel

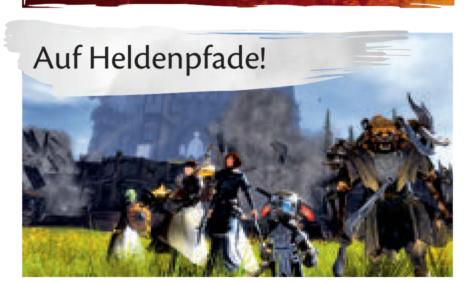
Geheimnisse entdecken



Entdecker kommen voll auf ihre Kosten: Mit viel Geschick und ein wenig Denkarbeit kämpfen Sie sich in den gut versteckten Sprungrätseln zu Belohnungstruhen durch.

Verliese

Auf Heldenpfade!



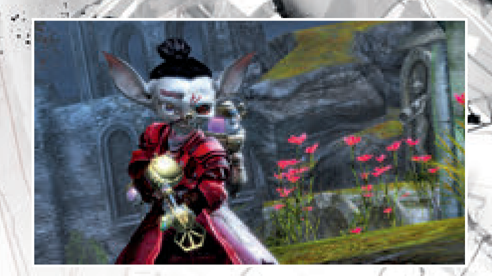
In den acht Dungeons tauchen Sie und Ihre Verbündeten tiefer in die fesselnde Geschichte um die „Klinge des Schicksals“ ein, die Sie entweder im spannenden Story-Modus oder im anspruchsvollen Explorer-Modus erleben können.

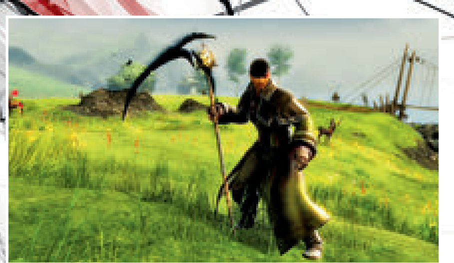
Darum ist Guild Wars 2 so besonders

- Einmalige Zahlung des Kaufpreises garantiert den Zugang zu allen zentralen Inhalten.
- Atemberaubende Grafik mit einzigartigem Stil
- Spannende Kämpfe durch das aktive Kampfsystem
- Das Eventsystem ist revolutionär und lässt keine Langweile aufkommen.
- Liebe zum Detail: Sidekick-System, Sprungrätsel und andere Features sorgen für Abwechslung.
- Soundtrack von dem preisgekrönten Komponisten Jeremy Soule.

Willkommen in Tyria

Das müssen Sie über Ihre neue Heimat wissen







250 Jahre liegen die Ereignisse von Guild Wars 1 zurück. Damals lieferten sich Charr und Menschen einen erbitterten Kampf, aus dem die menschliche Zivilisation als Verlierer hervorging. Doch die Prüfung, die die verfeindeten Völker Tyrias jetzt erwartet, stellt alle bisherigen Kriege in den Schatten: Die alten Drachen sind erwacht und mit ihnen ihr Hunger nach Tod und Zerstörung. Die Bedrohung durch den mächtigen Zhaitan ist allgegenwärtig. Gemeinsam mit der einst versunkenen Halbinsel Orr erhob sich bei seinem Erwachen eine gigantische Armee von Untoten aus dem Meer. Nur die Heldenrunde „Klinge des Schicksals“, die sich aus Mitgliedern jedes Volkes zusammensetzt, kann dem Vorrücken des Drachen und seinen verwesenden Truppen noch Einhalt gebieten. Doch ist ihre Einheit durch innere Konflikte zerrüttet. Ihre Aufgabe ist es, die einstigen Freunde wieder zu vereinen, Zhaitan zu besiegen und so selbst zum Helden zu werden. Doch bis es so weit ist, warten noch viele kleine und große Abenteuer auf Sie.



- DER DIEB – agil und listig
- DER INGENIEUR – mit Technik zum Sieg
- DER ELEMENTARMAGIER – Herr der Elemente
- DER KRIEGER – Meister der Waffen
- DER WALDLÄUFER – vertraut auf die Geister der Natur und seine Tiergefährten
- DER NEKROMANT – Tod und Verderben sind seine Diener
- WÄCHTER – mächtiger Beschützer
- DER MESMER – beherrscht die Kunst der Illusion

Wählen Sie Ihr Volk …

Neben dem stolzen Volk der Menschen gibt es noch vier weitere spielbare Rassen: die Asura, die ihre körperliche Unterlegenheit durch Intelligenz und technischen Fortschritt wettmachen, die katzenhaften Charr mit ihrem kriegerischen Wesen, die Norn, ein typisch nordisches Volk, hochgewachsen und trinkfest, und die Sylvari, das jüngste und mit ihrem pflanzenartigen Aussehen wohl exotischste aller Völker.

… und Ihre Klasse!

Die Wahl der Klasse ist unabhängig von Ihrer Entscheidung für ein Volk. Auch werden Sie durch die Klassen in keine bestimmte Rolle gedrängt. Sie bestimmen selbst, wie Sie Ihren Charakter spielen!


PC Games
Wissen, was gespielt wird
Zeit, Geschichte zu schreiben
GUILD WARS 2
NCSOFT®
ARENANET™

EXTENDED

12/12

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

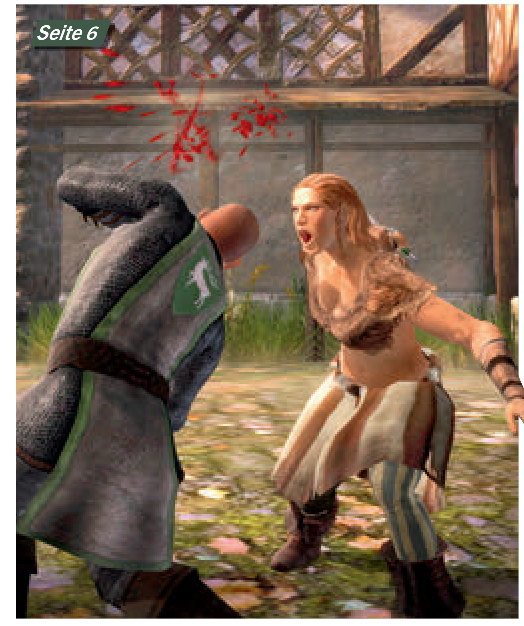
EINSTIEG IN DIE ROLLENSPIELWELT: DIE CHARAKTERERSCHAFFUNG



▲ Aus 22 verfügbaren Archetypen dürfen Sie auswählen. Auf was Sie bei der Heldenerschaffung achten sollten, verrät Ihnen unser Charakter-Guide.

TIPPS ZUR CHARAKTERENTWICKLUNG

VIER GEWINNT!



◀ Je nachdem, für welchen Archetyp Sie sich entschieden haben, schlagen Sie einen von vier verfügbaren Ausbildungswegen ein. Wir zeigen Ihnen alle Varianten.

GRUNDLAGENTIPPS

HANDWERKSZEUG

Wir verraten Ihnen, wie Sie Ihre Heldengruppe am besten zusammenstellen, auf welche Talente es im Spiel ankommt und wie Ihre Truppe effektiv kämpft.



KOMPLETTLÖSUNG

VIEL LOB UND EHR FÜR HELDEN



Wir begleiten Sie von den ersten Schritten bis zum großen Finale – mit unserer Komplettlösung werden Ihre Charaktere zu wahren Helden des Großen Flusses in Aventurien.

INHALT

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Grundlagentipps

Von: Matthias Mohr

Der Weg durch Aventurien ist kein Zuckerschlecken! Aber mit unseren Tipps wird Ihre Reise um einiges einfacher.

Bevor Sie sich ins Abenteuer stürzen, nehmen Sie sich die folgenden Grundlagentipps zu Herzen! Besonders Anfänger vermeiden dadurch, im Laufe des Spiels an einen Punkt zu kommen, an dem sie sich fragen: „Hätte ich hier und da vielleicht etwas anders machen sollen?" Die **Das Schwarze Auge**-Welt (**DSA**) ist dafür bekannt, dass sie Ihnen viele Möglichkeiten und Wege eröffnet – vorausgesetzt, Sie achten bei der Spielweise Ihrer Helden auf die jeweils nötigen Talente.

DIE WAHL DER GRUPPE

Im Gegensatz zum Vorgänger haben Sie in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** keinen größeren Spielraum bei der Zusammenstellung Ihrer Gruppe. Bereits früh im Spiel müssen Sie sich entscheiden, wer außer Ardo, Forgrimm und Cuano mit Ihnen durch Aventurien reisen darf und wer, nun ja, das Zeitliche segnen soll. Ob Sie sich für den Kampfmagier Jaakon entscheiden oder doch lieber für die Waldläuferin Fayris, sollte davon abhängen, welchen Archetyp Sie bei der Charaktererschaffung ausgewählt haben. Streifen Sie als Magier oder Schurke durch Aventurien, empfehlen wir, die Waldläuferin Fayris in Ihre Gruppe aufnehmen. Die hübsche Halbelfin verfügt bereits zu Beginn über nützliche Heilzauber wie „Balsam Salabunde" und „Klarum Purum". Die Stärken der Waldläuferin liegen im Heilen von Wunden, Neutralisieren von Giften und im Umgang mit der Natur (Tierkunde, Pflanzenkunde). Es empfiehlt sich, gerade letztgenannten Talentbereich im Spielverlauf stetig zu verbessern, da Kräuter nicht nur ordentlich Dukaten in Ihre Kasse spülen, sondern auch wichtige Reagenzien für mächtige Waffen, Rüstungen und Tränke sind. Als Krieger oder Waldläufer können Sie sich ruhigen Gewissens auf die Zauberkünste des Kampfmagiers Jaakon verlassen. Mit „Fulminictus Donnerkeil" und „Ignifaxius Flammenstrahl" verfügt er bereits zu Beginn über zwei mächtige Angriffszauber, die sich vor allem im Kampf gegen große Gruppen auszahlen. Außerdem kann er mit „Attributo Körperkraft" die Krieger Ihrer Gruppe zusätzlich stärken und Feinde mit „Somnigravis Tiefer Schlaf" vorübergehend außer Gefecht setzen. Seine weiteren Stärken liegen in den Talenten Magiekunde (etwa zum Identifizieren magischer Gegenstände nötig) und Selbstbeherrschung (trotz schwerer Angriffe wird der Held beim Zaubern nicht abgelenkt).



Jaakon verfügt mit „Ignifaxius Flammenstrahl" über einen mächtigen Startzauber.

SOZIALE TALENTE

Wie Sie im Spiel vorankommen, hängt nicht unbedingt davon ab, wie gut Sie Ihre Gruppenmitglieder im Umgang mit der Gesellschaft schulen. Wenn Sie aber nicht ständig mit Dukaten um sich werfen möchten, damit Ihr Gesprächspartner seine Zunge lockert, machen Sie sich die sozialen Talente zunutze. Verteilen Sie diese möglichst ausgeglichen auf Ihre Gruppenmitglieder, damit Ihnen am Ende nicht wichtige Steigerungspunkte für andere Fähigkeiten fehlen.

- **Betören:** Die Ausstrahlung auf das andere Geschlecht. Im Erfolgsfall gibt der Gesprächspartner den Annäherungsversuchen des Helden nach und es eröffnet sich nicht selten ein leichterer Weg zum Ziel.
- **Etikette:** Der Held weiß sich zu benehmen. Je höher der Wert dieses Talents ist, desto größer die Wahrscheinlichkeit, mit dem Adel Aventuriens ins Gespräch zu kommen. So können Sie unter Umständen zusätzliche Informationen kommen.
- **Feilschen:** Grundsätzlich dient ein hoher Wert dazu, bei Händlern bessere Preise sowohl für den Kauf als auch den Verkauf von Waren zu erlangen. Hin und wieder kommt es aber vor, dass Sie Gespräche durch Feilschen positiv beeinflussen.
- **Menschenkenntnis:** Ihr Gegenüber sagt nicht die Wahrheit? Werden Sie gerade vom Händler übers Ohr gehauen? Wer über eine gute Menschenkenntnis verfügt, erkennt solche Situationen schnell und weiß entsprechend zu reagieren.
- **Überreden:** Mit diesem Talent ist der Held in der Lage, sein Gegenüber mit einem Wortgewitter so zu verwirren, dass der Gesprächspartner sich zumindest kurzfristig zu bestimmten Handlungen bewegen lässt.

Natürlich steht es Ihnen frei, alle sozialen Talente komplett mit nur einem Helden Stück für Stück zu steigern. Seien Sie sich aber darüber im Klaren, dass Ihnen dadurch einige Steigerungspunkte für Kampf- und Zaubertalente verloren gehen. Da Sie im Spielverlauf hier und da auch mal auf den einen oder anderen Helden verzichten müssen, empfiehlt sich diese Variante am ehesten für Ihren Hauptcharakter. Andernfalls müssen Sie zwischenzeitlich ohne soziale Talente auskommen, und das wäre wirklich ärgerlich!

KAMPF

Kämpfe laufen in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** nach dem bewährten **DSA**-Regelwerk ab, wie es eingefleischte Fans schon aus **Drakensang** oder der **Nordland-Trilogie** kennen. Beachten Sie, dass Sie durch Tastendruck („Strg") den einzelnen Helden bis zu drei Kampfbefehle erteilen können, die dieser dann in der vorgegebenen Reihenfolge ausführt. Das hat den Vorteil, dass Sie nicht

nach jedem erfolgten Angriff die Pausefunktion („Leertaste“) nutzen müssen, sondern sich einige Sekunden zurücklehnen und dem Klirren der Schwerter sowie dem Kampfgeschrei lauschen können. So gemütlich das klingen mag, die Kämpfe lassen sich nicht immer durch simples Draufhauen entscheiden. Oft müssen Sie taktieren und die Kampf- und Zaubertalente Ihrer Helden sinnvoll verwenden, damit diese lebend aus der Auseinandersetzung herauskommen. Dafür geben wir Ihnen die wichtigsten Tipps, welche Fähigkeiten Sie vor und während des Kampfes in welcher Reihenfolge anwenden müssen:

- **Zaubertalente**: Bevor Sie sich in einen größeren Kampf stürzen, müssen Sie grundsätzlich sämtliche Stärkungszauber, die Sie zur Verfügung haben, auf Ihre Gruppe wirken! Wirken Sie „Armatrutz“, um Ihren Magier besser vor Angriffen zu schützen. Gewähren Sie der gesamten Gruppe, sofern verfügbar, einen Bonus auf Stärke (stärkerer Angriff) oder Gewandtheit (stärkere Verteidigung) mit den Zaubern „Attributo Stärke“ und „Attributo Gewandtheit“. Denken Sie immer daran, dass Sie immer nur einen Attributo-Zauber auf einen Helden wirken können! Abschließend können Sie die Angriffswerte Ihrer Fernkämpfer mit „Falkenauge Meisterschuss“ erhöhen oder gar – und sei es nur als Ablenkungsmanöver – einen Begleiter beschwören.
- **Kampftalente:** Stürzen Sie sich zunächst mit „Niederwerfen“ auf den Gegner, um diesen im Idealfall zu Boden zu werfen und somit Ihren Helden einige wertvolle Sekunden Zeit zu verschaffen. Der Zwerg Forgrimm verfügt bereits zu Spielbeginn über diese Attacke. Anschließend können Sie dem am Boden liegenden Gegner mit Attacken wie dem „Wuchtschlag“ des Kriegers oder der „Finte“ des Schurken den Rest geben. Ein „Offensiver Kampfstil“ erhöht zusätzlich Ihre Angriffswerte und bietet sich an, wenn Sie einen Gegner möglichst schnell besiegen möchten, etwa wenn dessen Verstärkung naht. Aber Achtung: Dieser Kampfstil verbraucht pro Angriff zusätzliche Ausdauer! „Defensiver Kampfstil“ erhöht Ihre Verteidigungswerte und konzentriert sich darauf, möglichst lange im Kampf gegen den Angreifer durchzuhalten. Das ist besonders bei Bosskämpfen sinnvoll, wenn sich Ihre Gruppe nicht nur mit dem Obermotz, sondern zeitgleich mit diversen anderen Gegnern herumschlagen muss. Auch hier sollten Sie den Verbrauch Ihrer Ausdauer im Auge behalten!
- **Allgemeines:** Es empfiehlt sich, neben diverser Heilmagie wie „Balsam Salabunde“ oder „Klarum Purum“ immer einen Vorrat an Kräutern, Salben und Verbänden mit sich zu führen. Sollte Ihr Heiler einmal zu Boden gehen, werden Sie dankbar sein, dieses Überlebenspaket bei sich zu haben. Vorausgesetzt, eines Ihrer Gruppenmitglieder ist ausreichend im Heilen von Wunden und Neutralisieren von Giften begabt.

PHEX-GEWEIHTER

Eine Neuerung in Drakensang: Am Fluss der Zeit gegenüber seinem Vorgänger ist der Phex-Geweihte. Hierbei handelt es sich um einen speziellen Rang, welchen nur die Schurkenklassen erreichen können. Als Anhänger des Fuchsgottes erhält ein Phex-Geweihter im Verlauf des Abenteuers diverse Zaubertalente, sogenannte Mirakel. Jedes davon ist einer bestimmten Farbe zugeordnet, welche die Karma-Energie darstellt. Wendet der Geweihte ein Mirakel an, so verbraucht er den entsprechenden Karma-Punkt. Wenn Sie im Spiel im Sinne des Fuchsgottes handeln, erhält der Geweihte seine verbrauchten Karma-Punkte wieder zurück.

- Phexens Gunst (Rot): Der Geweihte erhält einen Eigenschaftsbonus für gewisse Zeit. Mit steigender Stufe werden immer höhere Boni auf die Attribute Intelligenz, Fingerfertigkeit und Gewandtheit gewährt.
- Sternenwurf (Blau): Der Geweihte wirft strahlende Sterne auf seine Gegner. Mit steigender Stufe werden Gegner von immer mehr Sternen getroffen. Die verursachen auch mehr Schaden.
- Glückssegen (Rot): Die Gottheit Phex selbst begünstigt den Geweihten, nachdem dieser kurz zu ihm gebetet hat. Missglückte Verteidigungsversuche (Würfelergebnisse des im Hintergrund laufenden Regelsystems) dürfen einmal wiederholt werden.
- Das Bessere Angebot (Orange): Der Geweihte macht einem Gegner ein Angebot, das dieser nicht ablehnen kann. Ein ausgewählter Feind kämpft kurze Zeit auf der Seite der Gruppe. Funktioniert nicht bei Tieren.
- Sternenstaub (Grün): Der Geweihte wirft Sternenstaub in die Luft. Dieser hat auf Freund und Feind unterschiedliche Auswirkungen. Bei Verbündeten wird der Wert Ausweichen kurzzeitig erhöht, Feinde hingegen erhalten Abzüge auf ihre Attacke.

Mit dem Schurken Cuano verfügen Sie bereits über einen Phex-Geweihten in Ihrer Gruppe, der alle fünf Mirakel beherrscht. Wenn Sie sich bei der Charaktererschaffung selbst für eine Schurkenklasse entscheiden, erhalten Sie nach Ihrer Ausbildung bei Dilga Panek vorerst nur die Mirakel „Phexens Gunst“ und „Sternenwurf“.
Wenn Sie sich bei der Charaktererschaffung für eine der Schurkenklassen entscheiden, erweist sich das Mirakel „Sternenwurf“ schon recht bald als äußerst effektiv – zumindest wenn Sie den listigen Cuano in Ihrer Truppe dabeihaben. Denn das Mirakel „Sternenwurf“, gleich von zwei Phex-Geweihten angewandt und mit einem starken Angriffszauber des Magiers oder einer wuchtigen Attacke des Kriegers kombiniert, endet für den Widersacher meist umgehend tödlich. ❑


Mit der Attacke „Niederwerfen“ verschaffen Sie der Gruppe zusätzliche Angriffe.


Der Phex-Geweihte nutzt den Sternenwurf – effektiv und effektvoll zugleich.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Charakter-Erstellung

Von: Corinna Sontopski und Matthias Mohr

Aller Anfang leicht gemacht! Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihren Wunsch-Helden erschaffen!

Wenn Sie **Am Fluss der Zeit** das erste Mal starten, müssen Sie sich natürlich wie auch in jedem anderen Rollenspiel erst einmal mit der Gestaltung Ihres Helden auseinandersetzen. Das Grundprinzip der „Heldengeburt" hat sich im Vergleich zum Vorgänger **Drakensang** nicht geändert. Allerdings wurde in dieser Version die optische Anpassung und die Erstellung eines ganz einzigartigen Charakters mithilfe des Expertenmodus weiter verfeinert. Im Folgenden erklären wir Ihnen Schritt für Schritt, wie Sie an Ihren Wunsch- Avatar gelangen.

KLASSEN UND VÖLKER

In **Drakensang: Am Fluss der Zeit** haben Sie die Wahl zwischen insgesamt 22 verschiedenen Klassen, die bereits einem Volk zugewiesen sind. Die Klassen unterteilen sich in vier Professionen: Akademiker, Kämpfer, Naturzauberer und Phexgefällige. Sie finden in fast jedem Volk mindestens einen Vertreter jeder Profession.

DAS AUSSEHEN

Diese Neuerung gibt Ihnen die Möglichkeit, das Äußere Ihres Helden zu gestalten. Nach der Wahl des Geschlechts können Sie die Bereiche Haare, Gesicht und Körperbau nach Ihrem Gusto verändern: groß oder klein, dick oder dünn, volles Haar oder Glatze. Je nach Klasse stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung.

SCHNELL ODER ÜBERLEGT?

Nachdem Sie sich für eine Klasse entschieden, Geschlecht und Aussehen angepasst haben, geben Sie Ihrem Helden noch einen Namen oder lassen diesen per Generator zufällig erstellen. Nun starten Sie direkt ins Spiel. Oder aber Sie nehmen sich ein wenig Zeit und nutzen den Experten-Modus. Über diesen Charakterbogen nehmen Sie in guter alter Pen&Paper-Manier die zahlreichen Eigenschaften und Talente Ihres Schützlings genauer unter die Lupe und können diese nach Belieben verändern. Hierfür stehen Ihnen die Steigerungspunkte und das neue Vorteile-Nachteile-System zur Verfügung.

STEIGERUNGSPUNKTE

Wenn Sie im Experten-Modus die Funktion „Steigerungspunkte zurücksetzen" wählen, werden Ihnen alle bisher vergebenen Punkte gutgeschrieben und Sie haben nun völlig freie Hand, um Ihren Charakter zu gestalten. Für Anfänger ist eine kleine Anpassung wesentlich sinnvoller als eine komplette Neuverteilung. Damit behalten Sie die ureigenen Züge der Klasse bei und verfeinern diese nur. Es stehen Ihnen insgesamt 100 Eigenschaftspunkte zur Verfügung, die Sie unbedingt unter den acht voreingestellten Eigenschaften verteilen sollten. Ein Teil dieser Punkte wird allerdings durch die Wahl einer Klasse vorgegeben. Alle nicht genutzten Punkte verfallen. Setzen Sie daher alle dieser Punkte ein! Talente und Zauber können Sie über die Steigerungspunkte direkt modifizieren oder das neue Vorteile- und Nachteile-System nutzen. Hierbei empfiehlt es sich allerdings, nicht nur auf Vorteile zu setzen. Je nachdem, für welche Vorteile Sie sich entscheiden, werden unterschiedlich viele Steigerungspunkte investiert. Im Gegenzug werden Ihnen bei der Auswahl eines Nachteils Punkte auf dem Konto gutgeschrieben. Da die Steigerungspunkte auch für die Erhöhung der Basiswerte (Lebenskraft, Astralenergie), Kampffertigkeiten und Zauber benötigt werden, achten Sie auf eine gesunde Mischung aus Vor- und Nachteilen. Am Beispiel des Gjalskerländers und Geoden zeigen wir Ihnen zwei Möglichkeiten, wie Sie das Vorteile-Nachteile-System sinnvoll nutzen.

OPTIMALE WERTE

Als Stammeskrieger setzt der Gjalskerländer voll auf Kampf und Zerstörung. Gewähren Sie ihm daher die Boni „Hiebwaffen +2" (Kampf) und „Hohe Lebensenergie" (Eigenschaften). Um wieder Steigerungspunkte dazuzubekommen, verpassen Sie Ihrem Helden den Malus „Natur". Es gibt im Spiel weit begabtere Charaktere in diesem Bereich. Verteilen Sie die restlichen Punkte auf „Selbstbeherrschung" (wichtig, um Wunden zu widerstehen), das Kampftalent „Hiebwaffen" und den Basiswert „Lebensenergie". Bevorzugen Sie



Der Gjalskerländer lebt als Stammeskrieger mit dem Nachteil „Weltfremd".



Die Naturverbundenheit des Geoden wird mit einem Bonus auf „Natur" belohnt.

DER EXPERTEN-MODUS

Um die Charakter-Erschaffung noch komplexer und abwechslungsreicher zu gestalten, wurde der Experten-Modus in Drakensang: Am Fluss der Zeit um einige Features erweitert.

❶ CHARAKTER-INFORMATIONEN
In diesem Feld finden Sie grundlegende Informationen wie die Profession, Kultur und Rasse Ihres Hauptcharakters. Die darunter aufgeführten Steigerungspunkte sind im Folgenden wichtig, da Sie diese auch für die individuelle Verteilung von Vor- und Nachteilen benötigen.

❷ EIGENSCHAFTEN UND PUNKTEVERTEILUNG
Sie können die Eigenschaften Ihres Helden zurücksetzen lassen und relativ frei nach Ihren Wünschen neu verteilen. Es gibt jedoch einige Einschränkungen und Änderungen. So werden zum Beispiel Punkte für den Minimalwert eines Archetypen automatisch verteilt. Die verbleibenden Punkte werden an den Punkten, die neben den Eigenschaften aufgeführt sind, gemessen. Hier „80/100" – was bedeutet, dass Sie insgesamt noch 20 Punkte nach Belieben auf Ihre Eigenschaften verteilen dürfen.

❸ ANZEIGE DER VOR- UND NACHTEILE
Hier ist jeder Bonus und Malus Ihres Helden aufgeführt. Mit einem Rechtsklick auf die jeweilige Bezeichnung erhalten Sie genauere Informationen, welche Auswirkungen dieser Vor- oder Nachteil auf Ihre Eigenschaften und Talente hat. Um diese positiv oder negativ zu beeinflussen, können Sie im folgenden Fenster bis zu drei Vor- und Nachteile auswählen. Einige Klassen verfügen über einen festgelegten vierten Bonus oder Malus.

❹ DIE QUAL DER WAHL
Abhängig von Archetyp und Klasse stehen Ihnen unterschiedlich viele Vor- und Nachteile zur Verfügung. Ein Gjalskerländer etwa hat im Bereich Kampf deutlich mehr Spielraum als im Bereich Gesellschaft. In diesem Beispiel haben wir unserem Stammeskrieger einen Bonus im Kampf mit Zweihand-Hiebwaffen gewährt. Hierfür benötigen Sie eine bestimmte Anzahl an Steigerungspunkten.

❺ Effekte der Vor- und Nachteile auf einen Blick
Der ausgewählte Vorteil wirkt sich direkt auf das entsprechende Nahkampf-Talent aus. Weitere Verbesserungen der Fähigkeiten erfolgen durch die Vergabe von Steigerungspunkten.



den Kampf mit einer Zweihandwaffe, tauschen Sie den Kampfbonus entsprechend aus und verteilen Steigerungspunkte auf das Talent „Zweihand-Hiebwaffen". Beim Verteilen der Eigenschaften setzen Sie die Werte für Mut, Gewandtheit, Konstitution und Körperkraft auf Maximum. So ist der Held erst einmal für den Kampf gerüstet.

Der Geode ist naturverbunden, in der Gesellschaft nicht sonderlich anerkannt und übernimmt in der Gruppe die Rolle des Heilers. Ordnen Sie dem Geoden daher die Boni „Hohe Astralenergie" sowie „Intuitiv" (beides Eigenschaften) zu. Letzteres erhöht die Intuition des Helden um einen Punkt und trägt dazu bei, dass die Astralenergie weiter erhöht wird – was für einen Heiler nur von Vorteil ist. Da dieser Vorteil alles andere als billig ist, verpassen Sie dem Zwerg den Malus „Weltfremd". Das steigert Ihr Punktekonto wieder deutlich. Die dadurch verursachten Nachteile im Bereich „Gesellschaft" lassen sich verschmerzen. Die verbliebenen Steigerungspunkte verteilen Sie auf die Zauber „Sumus Schild" (Gruppenschutz), „Kraft der Erde" (Angriffszauber) und „Kräfte der Natur" (Heilzauber). Einige Punkte auf „Selbstbeherrschung" sowie weitere Astral- und Lebensenergie sind ebenfalls von Vorteil.

KÜNSTLERISCHE FREIHEIT

Die Charakter-Erschaffung in **Drakensang: Am Fluss der Zeit** erlaubt mit dem Experten-Modus zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten. Diese alle auszuprobieren würde den Rahmen dieses Heftes sprengen. Nutzen Sie die beiden Beispiele als Anregung und lassen Sie ruhig Ihre Fantasie spielen. Erstellen Sie Helden, wie es sie in Aventurien noch nie zuvor gegeben hat. ❑

FESTGELEGTE TALENTE

Einige Charakterklassen in Drakensang: Am Fluss der Zeit verfügen über individuelle Vor- und Nachteile, die sich nicht im Experten-Modus verändern lassen.

Soldat (Bonus)
Ausrüstungsvorteil
→ Der Held startet bereits zu Beginn seiner Karriere mit besonderer Ausrüstung.

Heilmagier (Bonus)
Bonus Heilkunde Wunden
→ Heilkunde Wunden +3

Einbrecher (Bonus)
Bonus Schlösser knacken
→ Schlösser knacken +3

Dieb (Bonus)
Bonus Taschendiebstahl
→ Taschendiebstahl +3

Alchimist (Bonus)
Bonus Alchimie
→ Alchemie +3

Stammeskrieger (Malus)
Weltfremd
→ Betören -2
→ Feilschen -2
→ Etikette -2
→ Überreden -2

Sappeur (Bonus)
Bonus Schmieden
→ Schmieden +3

Waldläufer (Malus)
Elfische Weltsicht
→ Betören -2
→ Feilschen -2
→ Etikette -2
→ Überreden -2

Zauberweber (Malus)
Elfische Weltsicht
→ Betören -2
→ Feilschen -2
→ Etikette -2
→ Überreden -2

Kämpfer (Malus)
Elfische Weltsicht
→ Betören -2
→ Feilschen -2
→ Etikette -2
→ Überreden -2

Geode (Bonus)
Bonus Natur
→ Alle Natur-Talente +2

Amazone (Bonus)
Ausrüstungsvorteil
→ Der Held startet bereits zu Beginn seiner Karriere mit besonderer Ausrüstung.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Kämpferische Profession

Von: Matthias Mohr, Corinna & Holger Sontopski

Wir zeigen Ihnen anhand des Stammeskriegers, was eine kämpferische Natur auf ihrem Ausbildungsweg erwartet.

Folgende Charakterklassen müssen bei Hauptmann Nirulf ihre Ausbildung beenden:

- Amazone
- Bogenschütze
- Krieger
- Pirat
- Sappeur
- Soldat
- Söldner

Sobald Sie nach dem finalen Kampf des Tutorials im Hafen von Nadoret wieder erwachen, helfen Ardo und seine Gefährten Ihrem Gedächtnis etwas auf die Sprünge und erteilen Ihnen den Auftrag, Infos über die Piraten zu sammeln. Für Ihre Ausbildung ist diese Quest nicht von Bedeutung, wir erwähnen sie nur der Vollständigkeit halber.

STREITGESPRÄCH

Sie haben die Docks noch nicht mal verlassen und werden schon in eine hitzige Diskussion verwickelt. Hafenmeister Orbert erklärt Ihnen anschließend, wie Sie zur Kaserne gelangen und bei wem Sie Ihre Ausbildung beenden können.

KRÄFTE MESSEN

In der Kaserne sprechen Sie mit Hauptmann Nirulf, der sich zunächst von Ihren bereits erlernten Fähigkeiten überzeugen möchte.

Im ersten Teil der Prüfung müssen Sie einer Holzpuppe einige Schläge mit der Waffe verpassen und sie in ihre Einzelteile zerlegen. Im zweiten Teil duellieren Sie sich, ausgerüstet mit einem Holzschwert, mit Rekrut Pagol. Pagol ist zwar nicht gerade der Hellste, kämpfen kann er aber. Tipp: Haben Sie bei der Charaktererschaffung besonders auf die Talente des Kriegers geachtet und auch schon einige Steigerungspunkte verteilt, so haben Sie eine deutlich höhere Chance, diese Prüfung zu meistern. Für den weiteren Spielverlauf ist der Sieg über Pagol allerdings nicht zwingend notwendig.

NADORET BEI NACHT

Wenn Sie schließlich Hauptmann Nirulf von Ihren Fähigkeiten überzeugt und die Quest „Die Aufnahmeprüfung" abgeschlossen haben, dürfen Sie sich als Mitglied der Stadtwache bezeichnen. Als Belohnung dürfen Sie sich Ihre Uniform aus Ihrer persönlichen Kiste entnehmen. Anschließend übernehmen Sie mit Rekrut Pagol die Nachtpatrouille.

Tipp: Vervollständigen Sie Ihre Ausrüstung bei den örtlichen Händlern, bevor Sie Rekrut Pagol ansprechen. Während der Nachtpatrouille setzt sich Ihr Krieger mit den unterschiedlichsten Vorfällen auseinander. Er säubert die Straßen Nadorets von Wolfsratten und trifft einen aufgebrachten Mann, dessen Frau ihn offensichtlich vor die Tür gesetzt hat. Sie vermitteln dem Kerl, dass Nachtruhe nicht umsonst Nachtruhe heißt, bis er endlich leise ist – und ebenso auch zwei betrunkenen Typen, die sich vor dem Praios-Tempel zu lautstark aufführen. Wie es nachts in Städten so üblich ist, treiben sich auch Diebe und allerlei kriminelles Gesindel in den Gassen herum. Ihr Held ertappt einige Räuber bei dem Versuch, einen reichen Städter auszurauben, und macht mit ihnen kurzen Prozess. Wenn Sie den letzten Wegpunkt passiert haben, ist auch die Aufgabe „Die Nachtpatrouille" beendet. Kehren Sie zurück zu Hauptmann Nirulf in die Kaserne.

DIE ZOLLSTATION

Kaum kommen Sie in der Kaserne an, wartet ein neuer Auftrag. Diesmal an der Zollstation. Zwei reisende Händler weigern sich, ihre Waren preiszugeben. Hauptmann Nirulf möchte, dass Sie sich dorthin begeben und die Angelegenheit klären.

Nachdem Hafenmeister Orbert das Problem auf seine harsche Art und Weise für erledigt erklärt, werden Sie gegen ein Wolfsrudel vor den Toren der Stadt zu Hilfe gerufen. Bevor Sie Ihr Ziel erreichen, stoßen Sie auf die Leichen der Händler und ihres Pack-Ochsen. Weit sind sie mit ihrer geheimen Ware offensichtlich nicht gekommen.

DER BLUTWOLF

Bevor Sie sich die Leichen der Unglücklichen näher anschauen können, werden Sie von einem Rudel Wölfe überrascht. Greifen Sie, falls möglich, gemeinsam mit Ihrem Begleiter gezielt den Blutwolf an. Nachdem Sie ihn auf diese Weise schnell erlegt haben, kümmern Sie sich um die restlichen Tiere. Untersuchen Sie anschließend die Leichen der Händler sowie die des Ochsen. Sie finden einen seltsamen Brief. Kehren Sie mit diesem Schreiben zu Hauptmann Nirulf in die Kaserne von Nadoret zurück, um die Quest „Der Zollkonflikt" und schließlich Ihre Ausbildung zum Krieger zu beenden. ❑



HOLZFÄLLER | Zerlegen Sie die Puppe in ihre Einzelteile und beweisen Sie Ihre Kampfkraft.

TEAMARBEIT | Greifen Sie den Blutwolf zu zweit an, dann geht er wesentlich schneller zu Boden.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Phexgefällige Profession

Von: Matthias Mohr, Corinna & Holger Sontopski

Der Schurke schlägt schnell und zielsicher aus dem Schatten heraus zu. Werden Sie ein Teil von Nadorets Unterwelt.

Sie wachen nach dem Endkampf des Tutorials im Hafen von Nadoret wieder auf. Ardo und seine zwei Gefährten helfen Ihrem Gedächtnis etwas auf die Sprünge und erzählen Ihnen, wie das Gefecht gegen die Piraten geendet hat.

STREITGESPRÄCH

Sie haben die Docks noch nicht mal verlassen und werden schon in eine hitzige Diskussion verwickelt. Hafenmeister Orbert sagt Ihnen anschließend, wo Sie Medicus Wurrwasch finden können, um Ihre „Schneiderlehre" fortzusetzen.

ZUTRITT ZUR DIEBESGILDE

Vor der Kaverne fragen Sie die Waschweiber nach Medicus Wurrwasch. Die Damen teilen Ihnen mit, dass sich dieser im Inneren der Kaverne befindet. Haben Sie sich bei Wurrwasch vorgestellt, schickt er Sie weiter zu Sandor, der Ihnen den Zutritt zur Diebesgilde gewährt.

GESCHICK IST GEFRAGT

In den Gewölben unter Nadoret werden Sie prompt vom Oberhaupt der Diebe empfangen: Dilga Panek, auch Silberfüchsin genannt. In einer ersten kleinen Prüfung müssen Sie ihr beweisen, dass Sie das Zeug zu einem richtig guten Schurken haben. Dazu mögen Sie ihr doch die Diebes-Embleme überreichen, die Sie in den Räumen hinter Dilga finden.
Achtung: Wenn Sie alle drei Embleme erhalten möchten, verteilen Sie vor Beginn der Prüfung ausreichend Punkte auf die essenziellen Schurkentalente – Taschendiebstahl, Schleichen, Schlösser knacken und Fallen entschärfen. Es ist aber nicht zwingend erforderlich, am Ende alle drei Embleme zu besitzen. Nach der Unterhaltung mit Dilga Panek haben Sie die Quest „Phexens Novize" abgeschlossen und dürfen Ihr Quartier in der nördlichsten Ecke des Obergeschosses beziehen und Ihre persönliche Truhe plündern.

NÄCHTLICHE SPIONAGE

Anschließend wenden Sie sich an Bardo, um mit ihm gemeinsam ein Lagerhaus bei Nacht auszukundschaften. Schleichen Sie sich an das Eingangstor des Lagerhauses heran, öffnen Sie die Tür und betreten Sie so das Lagerhaus. Öffnen Sie nach und nach die Kisten auf der linken Seite. Da es sich nur um eine Spionagemission handelt, sollten Sie auf gar keinen Fall Gegenstände aus den Kisten entwenden. Plündern Sie dennoch eine, reagiert Ihr Begleiter Bardo recht sauer und Sie legen die Beute schließlich zurück.
Nach einiger Zeit werden Sie von Wachen entdeckt und erst einmal festgehalten, während sich Rekrut Pagol auf den Weg zum Hafenmeister Orbert macht. Verfügen Sie über die nötigen Talente, können Sie die verbliebene Wache davon überzeugen, Sie gehen zu lassen. Falls Sie dies nicht bewerkstelligen, müssen Sie sich in zwei kurzen Kämpfen den Weg freischlagen. Wenn Sie wieder in der Diebesgilde sind, ist Dilga Panek trotz des Zwischenfalls mit dem Verlauf Ihrer Mission zufrieden. Somit haben Sie auch die Quest „Wie ein Schatten" erfolgreich abgeschlossen.

DER BLUTWOLF

Um herauszufinden, was der Hafenmeister im Schilde führt, beauftragt Sie Dilga Panek mit dessen Beschattung. Am Osttor angelangt, muss Ihr Held den beiden Handlangern und deren Ochsen in einem sicheren Abstand folgen. Nutzen Sie dafür den Schleichmodus des Schurken. Nach der Brücke werden die Beschatteten schließlich auf Ihren Recken aufmerksam. Nach erfolgreichem Kampf mit deren Kontaktmann machen sich die beiden samt Ochse davon. Folgen Sie dem nördlichen Pfad, bis Sie der Novizin Hesindiane begegnen. Die Magierin kämpft gerade gegen ein Rudel wilder Wölfe. Die gerade noch beschatteten Kerle liegen einige Meter weiter tot am Wegesrand. Sie schließen sich Hesindiane an, um den nahenden Blutwolf gemeinsam zur Strecke zu bringen. Die Zauberin überlässt Ihnen den bei den Leichen gefundenen Brief und zieht von dannen. Kehren Sie zur Diebesgilde zurück und informieren Sie Dilga Panek über die Vorfälle. Die Quest „Mit leisen Schritten" und Ihre Ausbildung ist hiermit abgeschlossen. ❑

Folgende Charakterklassen beenden Ihre Ausbildung bei Dilga „Silberfüchsin" Panek: !

- Dieb
- Einbrecher
- Scharlatan
- Streuner

FALLE! | Hier muss sich Ihr angehender Schurke mit dem Talent „Fallen entschärfen" beweisen.



LANGSAM | Folgen Sie diesen Gesellen am besten schleichend und mit etwas Abstand.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Naturzauberer Profession

Von: Martin Schücker, Corinna & Holger Sontopski

Wir geben Ihnen anhand der Geodenklasse praktische Tipps für den Abschluss Ihrer Naturzauber-Ausbildung.

Folgende Charakterklassen müssen zu Ausbilder Laurelin:

- Geode
- Kämpfer
- Prospektor
- Waldläufer
- Zauberweber

Nachdem Sie bei dem finalen Gefecht des Tutorials k.o. geschlagen worden sind, kommen Sie am Hafen von Nadoret wieder zu sich. Ardo und seine Gefährten helfen Ihrem Gedächtnis auf die Sprünge und erteilen Ihnen den Auftrag, Informationen über die Piraten zu sammeln. Für Ihre Ausbildung ist diese Quest jedoch nicht von Bedeutung.

DIE ERSTEN SCHRITTE

Kaum sind Sie ein paar Meter gegangen, verwickelt man Sie schon in eine Diskussion. Hören Sie den beiden Streithähnen zu und fragen Sie anschließend den Hafenmeister Olbert, wie Sie zu Laurelin gelangen. Olbert verweist Sie auf Ilma Baumbrodt, eine Pilzsammlerin, die sich östlich der Stadt aufhält. Gehen Sie zu ihr und fragen Sie sie nach Laurelin. Sie wird Ihnen den Weg weisen.

LAURELIN

Von Laurelin erhalten Sie nun die erste Aufgabe Ihrer Ausbildung, „Die Sanfte Hand“. Sie sollen das Vertrauen des Dachses erlangen. Ist Ihr Tierkunde-Talentwert hoch genug, wissen Sie, dass der Dachs mit Einbeeren beruhigt werden kann. Hier ist es hilfreich, wenn Sie bereits einige Einbeeren gesammelt haben, doch auch ohne diese können Sie zum Freund des Dachses werden. Zunächst müssen Sie aber in den „Gehen-Modus“ umschalten, denn schnelle Bewegungen verscheuchen das Tier. Nähern Sie sich ihm langsam und sprechen Sie ihn an. Kehren Sie dann zu Laurelin zurück, um Ihre Ausbildung fortzusetzen.

GEFÄHRLICHER FLÜGELSCHLAG

Die Feuerfliegen des Imkers sind zu einer echten Gefahr geworden. Sie sollen deren Nester zerstören und mit dem Imker reden, um dieser Bedrohung Herr zu werden. Der Dachs wird Sie bei dieser Aufgabe begleiten. Vernichten Sie alle Nester, die auf Ihrer Karte eingezeichnet sind. Falls Sie von den Feuerfliegen vergiftet werden, benutzen Sie das Antidot, das Laurelin Ihnen gegeben hat.

Beim einem der Nester treffen Sie auf den Gehilfen des Imkers. Dieser verweist Sie an seinen Meister, der in der Stadt den Sirup der Feuerfliegen verkauft. Zerstören Sie noch das letzte Nest und begeben Sie sich anschließend in die Stadt zum Südtor, um den Imker zur Rede zu stellen. Allerdings mischt sich Hafenmeister Olbert in das Gespräch ein und lässt Sie aus der Stadt werfen. Kehren Sie umgehend zu Laurelin zurück, um ihm von der Uneinsichtigkeit des Imkers zu berichten.

Auf dem Weg zu dem Elf bemerkt Ihr Held zwei Fallensteller, die sich allerdings schnell aus dem Staub machen, sobald Ihr Waldläufer näher kommt. Berichten Sie Laurelin von den beiden.

FALLEN FÜR DEN WOLF

Laurelin bringt Ihnen bei, Fallen zu entschärfen, um den Fallenstellern einen Strich durch die Rechnung zu machen. Entschärfen Sie alle Tierfallen, die Sie finden. Sobald Sie über die Brücke gehen, werden die beiden Fallensteller angriffslustig. Erteilen Sie den Typen eine Lektion. Entschärfen Sie anschließend weitere Fallen, bis Sie auf Hesindiane Zoltan treffen, die bereits mit einigen Wölfen kämpft. Unterhalten Sie sich kurz mit ihr, um danach mit ihr gemeinsam den Blutwolf zur Strecke zu bringen. Nutzen Sie in diesem Kampf die Unterstützungszauber des Geoden und versuchen Sie, stets ein und dasselbe Ziel gemeinsam anzugreifen. Durchsuchen Sie anschließend die Überreste der Handelsreisenden und deren Ochsen und nehmen Sie den Brief an sich. Entschärfen Sie letztendlich die verbliebenen Fallen und kehren Sie dann zu Laurelin zurück.

ABSCHLUSS DER AUSBILDUNG

Nachdem Sie diese Aufgabe abgeschlossen haben, ist Ihre Ausbildung beendet. Sie erhalten eine kleine Belohnung. Ferner kann Laurelin Ihnen einige neue Fähigkeiten beibringen. Halten Sie sich aber stets vor Augen, dass der Geode keine Nahkämpferklasse ist, sondern mehr eine unterstützende Rolle spielt. Seine Position im Kampf ist daher nicht in der vorderen Reihe, sondern eher im Hintergrund. Dennoch sollten Sie auch die Kampfzauber nicht vernachlässigen. So mancher Spruch richtet oft mehr Schaden an als ein Schwertstreich. ❑



KAMMERJÄGER | Die Feuerfliegen greifen erst an, nachdem Sie ihr Nest zerstört haben.

TEAMWORK | Ihr neuer Freund, der Dachs, kratzt und beißt den Widersacher in Eigenregie.

Akademische Profession

Von: Matthias Mohr, Corinna & Holger Sontopski

Wir zeigen Ihnen, was einen Kampfmagier auf seinem Ausbildungsweg erwartet. Und das ist keine Zauberei!

Nach dem Endkampf im Tutorial kommen Sie am Hafen von Nadoret wieder zu sich. Ardo und seine Gefährten helfen Ihrem Gedächtnis etwas auf die Sprünge und erteilen Ihnen den Auftrag, möglichst viele Informationen über die Piraten zu sammeln. Für Ihre Ausbildung ist diese Quest jedoch nicht von Bedeutung, wir erwähnen sie nur der Vollständigkeit halber.

STREITGESPRÄCH

Sie haben die Docks noch nicht mal verlassen und werden schon in eine hitzige Diskussion verwickelt. Hafenmeister Orbert schickt Sie anschließend zur Wache am Nordtor, die Ihnen den Weg zu Magister Bruckbart im Magierturm erklären soll.

LICHT INS DUNKEL

Haben Sie den Magierturm auf der Spitze des Berges erreicht, brummt Ihnen Magister Bruckbart gleich Ihre erste Aufgabe auf. Sie werden in einen dunklen Raum gesperrt und müssen Ihre magischen Fähigkeiten benutzen, um den Raum zu erhellen und den Schlüssel für die Tür zu finden. Nutzen Sie dazu den Zauber „Flim Flam Funkel". Legen Sie die Fähigkeit am besten in die Schnellzugriffsleiste. Nehmen Sie danach den Schlüssel aus der linken Truhe und verlassen Sie den Raum. Nach dem Gespräch mit Magister Bruckbart haben Sie die Quest „Licht" erfolgreich abgeschlossen.

TOTENGRÄBER

Nachdem Sie Ihr Quartier bezogen und die dortige Truhe geplündert haben, gehen Sie die Treppe hinauf und reden erneut mit Magister Bruckbart. Er benötigt für ein Experiment Gebeine aus einem Grab auf dem Boronsacker. Da der dortige Borongeweihte die Grabplünderung allerdings gar nicht gerne sieht, erhalten Sie den Zauber „Blitz Dich Find", um jenen Geweihten außer Gefecht zu setzen. Für Ihre „Ausgrabungen" benötigen Sie natürlich noch eine Schaufel, welche Sie sich bei Novizin Hesindiane im Keller des Magierturms abholen. Nach Ihrem erfolgreichen Beutezug treffen Sie auf dem Rückweg zum Magierturm auf einige aufgebrachte Dörfler. Sie wollen den Turm samt Bewohnern niederbrennen. Überzeugen Sie die Herrschaften davon, dass dies eine dumme Idee ist – notfalls auch mit Waffengewalt. Anschließend übergeben Sie Magister Bruckbart die Gebeine und schließen somit die Quest „Schatten" ab.

EINE NEUE ZUTAT

Nachdem sich Magister Bruckbart in sein Labor zurückgezogen hat, erschüttert eine gewaltige Explosion den Magierturm. Eilen Sie zusammen mit Novizin Hesindiane den Turm hinab zu Bruckbart. In den Kellergewölben erhalten Sie von ihm die Aufgabe, eine weitere Zutat für sein Experiment zu beschaffen. Sie sollen in den nahe gelegenen Wald aufbrechen und das Blut eines bestimmten Wolfs besorgen. Um den Erfolg Ihrer Mission zu garantieren, lehrt Sie Magister Bruckbart den „Kulminatio Kugelblitz"-Zauber und übergibt Ihnen ein magisches Artefakt, das die Wölfe aus dem Wald locken soll. Kaum entfernen Sie sich einige Meter vom Magierturm, tauchen auch schon die ersten Wildtiere auf. Kämpfen Sie sich den Berg hinab, bis Sie die Leichen zweier Händler und die ihres Ochsen finden.

DER BLUTWOLF

Bevor Ihr Held sich das Massaker aus der Nähe anschauen kann, stürzt sich erneut ein Rudel Wölfe auf ihn – angeführt von dem gefürchteten Blutwolf. Da Sie als Magier nicht wirklich viel Schaden einstecken können, sollten Sie sich zuvor mit dem „Armatrutz"-Zauber stärken. Anschließend wirken Sie „Kulminatio Kugelblitz" auf den Blutwolf. Mit etwas Glück widmet sich der Blutwolf der robusten Hesindiane, sodass sich Ihr Zauberer relativ entspannt um die „normalen" Wölfe kümmern kann. Haben Sie das Rudel besiegt, nehmen Sie das Blut des Blutwolfs an sich und durchsuchen Sie die Leichen der Händler und die ihres Ochsen. Kehren Sie mit dem Blut und dem seltsamen Brief zurück zu Magister Bruckbart. Nach einer kurzen Zeremonie ist die Aufgabe „Blut" und somit auch Ihre Ausbildung abgeschlossen. ❑

Folgende Klassen müssen den Magierturm von Nadoret aufsuchen und bei Magister Bruckbart ihre Ausbildung beenden: !

- Alchimist
- Elementarist
- Heilmagier
- Kampfmagier
- Metamagier



UND ES WARD LICHT | Wirken Sie den Zauber „Flim Flam Funkel", um den dunklen Raum zu erleuchten.



STROMSCHLAG | Setzen Sie den Borongeweihten mit dem „Blitz Dich Find"-Zauber außer Gefecht.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Nadoret, Zollfeste und Jagdrevier

Von: Martin Schücker, Corinna & Holger Sontopski

Eigentlich wollten Sie nur Ihre Ausbildung vollenden, doch dann kam alles anders …

Sie haben Ihre Ausbildung erfolgreich abgeschlossen und sind nun bereit für größere Aufgaben. Wir haben uns den Geoden geschnappt und das Abenteuer für Sie durch- und überlebt, um Ihnen hier davon zu berichten.

DER GEHEIMNISVOLLE GERLING

Agent Gerling spricht Sie an, wenn Sie Ihren Ausbilder verlassen. Folgen Sie Gerling und unterhalten Sie sich mit ihm und seinen beiden Begleitern Fayris und Jaakon. Wenn Sie möchten, können Sie danach ein wenig die Stadt erkunden und einige Nebenaufgaben erfüllen. Sprechen Sie erst erneut mit Jaakon, wenn Sie bereit sind, die nächste Quest anzugehen.

DES NACHTS IN GEHEIMER MISSION

Gerling ist nicht zum verabredeten Treffen aufgetaucht, also ziehen Sie zusammen mit seinen beiden Freunden los. Kämpfen Sie sich mit Jaakon und Fayris durch die Schmugglerbanden. Ihre Gefährten geben Ihnen dabei hilfreiche Tipps, die Sie auf jeden Fall beachten sollten. Verwenden Sie außerdem die Zauber Ihrer Gefährten, um Begleiter zu beschwören, das vereinfacht die Kämpfe enorm. Sie treffen auf drei Gruppen von Schmugglern, die sich Ihnen entgegenstellen. Machen Sie sich hier erst einmal mit der Kampf- und Gruppensteuerung vertraut. Nutzen Sie dazu vor allem die Pausetaste und die Möglichkeit, mehrere Fertigkeiten in die Warteschlange zu stellen.

Haben Sie sich bis ins Hafenviertel durchgeschlagen, trennen sich Fayris und Jaakon von Ihnen und betreten ein Lagerhaus. Ihr Charakter wird von drei Schlägern angegriffen. Nachdem Sie die Schmuggler erledigt haben, müssen Sie eine folgenschwere Entscheidung treffen. Je nachdem in welches Lagerhaus Sie sich begeben, schließt der entsprechende Charakter sich Ihnen an. Überlegen Sie also gut, wen Sie an Ihrer Seite haben wollen, den Magier Jaakon oder die Bogenschützin Fayris. Wir haben uns an dieser Stelle für Fayris entschieden.

> **!** Wählen Sie Ihren zukünftigen Begleiter mit Bedacht! Magier und Schurken wählen Fayris, Krieger und Waldläufer Jaakon.

Im Lagerhaus treten Sie dann zwei Schmugglern gegenüber, die wenig später von einem weiteren Schläger und einem Magier Verstärkung erhalten. Schalten Sie zuerst den Zauberer aus, da er sonst schnell Ihren Charakter auslöscht.

Versuchen Sie, draußen an dem einzelnen Schmuggler, der dort patrouilliert, auf eine der folgenden Arten vorbeizukommen. Als Krieger können Sie sich mit einem Kampfschrei auf die Schmuggler stürzen, während ein Zauberer oder Schurke es entweder schleichend oder mit der Flucht nach vorn zum anderen Lagerhaus versuchen sollte.

Dort angekommen, gibt Ihr Widersacher Kaltenstein seinen Einstand, macht sich allerdings schnell wieder aus dem Staub und hinterlässt Ihnen die erste größere Herausforderung – einen riesigen Schrottgolem.

Nutzen Sie in diesem Kampf Feuerschaden. Mit den Flammpfeilen von Fayris oder dem Ignifaxius-Zauber von Jaakon besitzen Sie sehr gute Möglichkeiten, den Golem schnell in die Knie zu zwingen. Halten Sie aber immer ein Auge auf Ihre Lebensenergie, vor allem da der Golem Ihre Gruppe betäuben und somit die Heilung im entscheidenden Moment unterbrochen werden kann.

Ist der Golem dann in seine Einzelteile zerlegt, versorgt Sie der befreite Gerling mit wichtigen Informationen über die Piratenüberfälle und stellt Ihnen entweder Fayris oder Jaakon zur Seite.

Bevor Sie sich zu Ardo begeben, sollten Sie noch ein paar Informationen zu den Piraten sammeln, nach denen dieser Sie ja bereits am Anfang gefragt hat.

Sprechen Sie mit dem Krämer Olbin am Hafen und dem Bettler Griese am Marktplatz. Diese können Ihnen noch etwas zu den Überfällen sagen. Reden Sie dann mit Ardo in der Schenke Zum Springenden Hirsch.

DIE REISE ZUR ZOLLFESTE

Bevor Sie die Reise beginnen, müssen Sie zuerst die Mannschaft umstimmen, dass sie ihren Dienst an Bord der Thalaria wieder aufnimmt.

Suchen Sie die drei Matrosen auf und überzeugen Sie sie mit Worten oder notfalls mit Dukaten, die Sie vom Kapitän erhalten haben. Sind Ihre sozialen Talente gut genug, können Sie die Dukaten selbst behalten.

Haben Sie alle zusammen, sprechen Sie mit dem Kapitän. Bevor Sie jedoch zur Zollfeste fahren, machen Sie noch einen Abstecher zu Bruder Emmeran auf der Insel des Vergessens. Dieser erteilt Ihnen eine kleine Geschichtslektion und macht Andeutungen über Ihr Schicksal. Des Weiteren können Sie bei ihm Geodenzauber und einige interessante Ausrüstungsgegenstände erstehen. Danach reisen Sie weiter zur Zollfeste, um mehr Informationen über die mysteriösen Piratenüberfälle zu bekommen.



Gute Zusammenarbeit der Gruppenmitglieder führt hier zum Erfolg.

Nadoret

LEGENDE

1 . . . Hafen
2 . . . Nordtor
3 . . . Südtor
4 . . . Marktplatz
5 . . . Laurelin
6 . . . Sanfter Ochse
7 . . . Magierturm
8 . . . Versteckter Schatz
9 . . . Versteckter Schatz
10 . . Ziegenhirte
11 . . Odo Beckerbold
12 . . Bodo Beckerbold
13 . . Godo Beckerbold
14 . . Mutter Beckerbold
15 . . Rauchfackel

NEBENQUESTS IN NADORET

Natürlich gibt es neben der Hauptquest auch noch einige Nebenaufgaben zu lösen. Oftmals sind diese jedoch nicht beim ersten Besuch des Gebiets vorhanden oder erst nach Abschluss anderer Aufgaben annehmbar. Sie sollten deshalb immer wieder in bereits besuchte Gebiete reisen und mit den Leuten dort sprechen, vielleicht hat der ein oder andere noch ein Problem, bei dessen Lösung Sie helfen können.

- Krämer Olbin am Hafen gibt Ihnen einige kleine Lieferaufträge, durch die Sie die Stadt und die Umgebung besser kennenlernen und gleichzeitig auch noch ein paar Groschen verdienen.
- Auralia, die Alchemistin am Marktplatz, bittet Sie, den beiden Lästermäulern vor dem Tempel ihr Spezialbier zu geben. Überzeugen Sie die beiden von der wunderbaren Gelegenheit eines Freibiers und erfreuen Sie sich an dessen Wirkung.
- Zeugwart Bornhelm in der Kaserne hat ein Banditenproblem, bei dem Sie ihm helfen können. Er gibt Ihnen nacheinander die Steckbriefe des Beckerbold-Clans.
- Linnert, der Koch im Springenden Hirsch, braucht Rattenschwänze. Diese können Sie beim Krummen Otto erwerben.
- Alrik im Praios-Tempel hat sein Gebetbuch verlegt. Sie finden es in der hintersten Bankreihe.
- Am Boronsacker finden Sie ein vergiftetes Mädchen, dem Sie mit Gulmondtee helfen können.

„IM ANGESICHT DES MONDES“

Hauptmann Nirulf in der Kaserne braucht Hilfe bei der Werwolfjagd. Bei dieser Aufgabe müssen Sie vorsichtig vorgehen und vor allem mit den NPCs gut zusammenarbeiten und diese am Leben halten. Dies ist gerade auf niedrigen Stufen sehr wichtig, da die Stadtwachen sich vor allem bei der finalen Konfrontation als sehr hilfreich erweisen.

Der Werwolf stellt sich Ihnen dreimal zum Kampf. Die ersten beiden Male allein, beim dritten Mal mit mehreren Wölfen und Werwölfen an seiner Seite. Zuerst greifen die Wölfe in das Geschehen mit ein und erst wenn der große Werwolf flüchtet, attackieren die anderen Werwölfe. Sie sollten hier also auf ein gutes Timing achten und wenn möglich erst die normalen Wölfe erschlagen. Sie geraten sonst schnell in Schwierigkeiten, wenn Sie mehrere Wölfe und Werwölfe gegen sich haben.

An dieser Stelle sind die Unterstützungszauber des Geoden eine große Hilfe, insbesondere Sumus Schild und Kräfte der Natur. Haben Sie den Ansturm zurückgeschlagen, folgen Sie dem großen Werwolf in den Praiostempel. Als Belohnung erhalten Sie von Hauptmann Nirulf



Das Freibier, das Sie den Halunken vor dem Tempel überreichen, hat eine recht interessante Wirkung – mehr verraten wir nicht.



Gutes Zusammenspiel mit den NPCs fördert Ihr Überleben.


Verhelfen Sie dem Kistenträger zu einem Schäferstündchen, um ungestört an eine Truhe heranzukommen.

Mit Leckereien lässt sich so manches Ungetüm bändigen.

einen Andergaster, den Sie entweder für gutes Geld beim Händler loswerden oder als Schädelspalter bei Ihren Feinden nutzen.

„DAS MISSGLÜCKTE EXPERIMENT"

Kehren Sie auf Ihren Reisen wieder einmal zum Magierturm zurück, treffen Sie dort einige aufgebrachte Bauern, die sich Sorgen über den Strudel machen, der sich über dem Turm gebildet hat. Magister Bruckbart scheint bei einem Experiment wohl etwas geschludert zu haben. Gehen Sie in den Keller des Turms und sprechen Sie mit Hesindiane. Nehmen Sie dann den Schlüssel aus den Händen des Zauberers und verschieben Sie die einzelnen Teile der Tür. Wie die Fragmente zueinander stehen müssen, sehen Sie auf dem Bild unten links.

Betreten Sie das Laboratorium und vernichten Sie die Feuergeister, die erscheinen, und anschließend den Großen Feuergeist. Hier hat sich der Zauber „Schutz der Erde" als sehr nützlich erwiesen. Als Belohnung erhalten Sie einen Ring des Lebens. Beim Magister können Sie im späteren Verlauf des Spiels auch das Bosparanische Rezept gegen ein Rezept für Brandpfeile, Brandbolzen oder Brandkugeln eintauschen.

> Nebenquests lassen Sie nicht nur tiefer in die Spielwelt eintauchen! Dank ihnen können Sie relativ einfach Abenteuerpunkte sammeln, um Ihre Helden weiter aufzuwerten. !

„EIN BLICK IN DIE KISTE"

In der Diebesgilde, die Sie entweder als Schurke oder wenn Cuano in der Gruppe ist, betreten können, erhalten Sie diesen Auftrag von Dilga Panek. Begeben Sie sich zum Hafen. Dort werden Sie feststellen, dass eine Aufseherin neben der Kiste steht. Um sie abzulenken, sprechen Sie das leichte Mädchen an und überzeugen oder betören Sie sie, den Hafenarbeiter anzuflirten. Sobald sie mit diesem im Lagerhaus verschwunden ist, gehen Sie zur Aufseherin und verpetzen ihn. Sie stürmt ihm hinterher und für Sie ist der Blick in die Kiste frei.

„TROLLE AN DER BRÜCKE"

Diese Aufgabe können Sie angehen, nachdem Sie das Buch aus der Aufgabe „Das Böse Buch" erhalten haben. Gehen Sie zu den Trollen, die sich im Osten Nadorets an einer Brücke aufhalten und diese versperren. Sie können versuchen, die Trolle mit Schwert und Zauber niederzustrecken, was sich aber auf einer niedrigen Levelstufe als unmöglich erweist, oder ihnen eine süße Leckerei besorgen, damit sie Sie passieren lassen. Die Koschammerzungen, die die Brückenwächter gerne möchten, bekommen Sie beim Krummen Otto hinter dem Praiostempel.

Wenn die Trolle besänftigt sind, bieten diese Ihnen noch entweder einen Ringelpanzer oder ein Reisegewand als Geschenk an. Gehen Sie dann in den Südosten der Region, wo Sie ein Boot vorfinden. Fahren Sie zur Insel und lösen Sie dort das Rätsel.

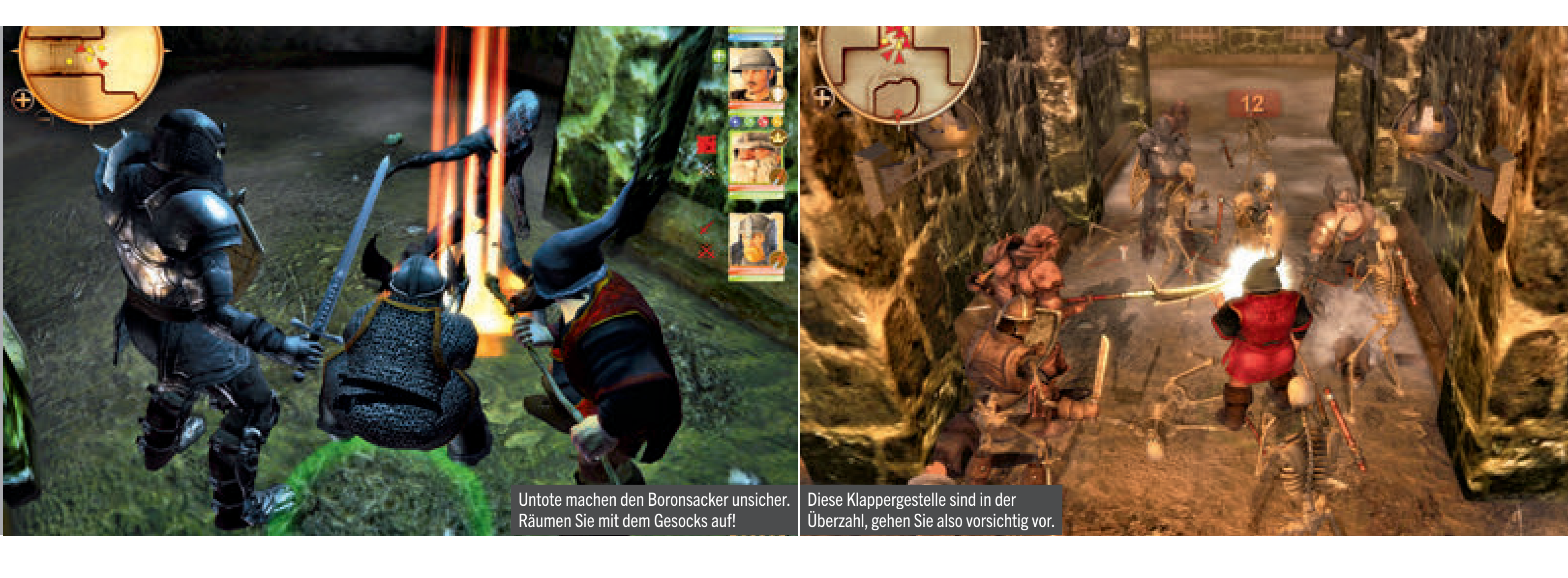
In welcher Reihenfolge Sie die benötigten Zutaten Einbeere, Eitriger Krötenschemel, Feuermoos und Wirselkraut in die dazugehörige Schale legen, ist nicht wichtig. Allerdings muss ein Obeliskensymbol immer dem dazugehörigen Zeichen auf dem Steinkreis gegenüberliegen. Jetzt müssen Sie die passende Zutat hineinlegen. Das Rätsel lässt sich beispielsweise so lösen:

Schritt 1: Drehen Sie die Obelisken so lange, bis sich zwei Wellensymbole gegenüberliegen. Legen Sie in die entsprechende Schale Wirselkraut hinein. Als Folge verschwindet die grün leuchtende Energie.

Schritt 2: Drehen Sie die Obelisken so lange, bis sich zwei Dreiecksymbole gegenüberliegen. Legen Sie in die entsprechende Schale Feuermoos hinein. Als Folge verschwindet die rot leuchtende Energie.


In der gezeigten Position rasten die drei Steine ein, daraufhin öffnet sich die Labortür.


Passen Sie in diesem Kampf auf, dass Sie sich nicht verbrennen!


Untote machen den Boronsacker unsicher. Räumen Sie mit dem Gesocks auf!

Diese Klappergestelle sind in der Überzahl, gehen Sie also vorsichtig vor.

Schritt 3: Drehen Sie die Obelisken so lange, bis sich zwei Kreissymbole gegenüberliegen. Legen Sie in die entsprechende Schale Einbeere hinein. Als Folge verschwindet die blau leuchtende Energie.

Schritt 4: Drehen Sie die Obelisken so lange, bis sich zwei Schneckensymbole gegenüberliegen. Legen Sie in die entsprechende Schale Eitriger Krötenschemel hinein. Als Folge verschwindet die gelb leuchtende Energie. Der zweite Teil des Rätsels ist schwieriger. Sie müssen jetzt durch Hin- und Herdrehen der Obelisken die Symbole anordnen, sodass sich alle vier Symbolpaare gegenüberliegen. Beachten Sie dabei, dass sich die Steinscheibe abwechselnd links- und rechtsherum dreht, wenn Sie einen Obelisken mehrmals drehen.

„DER DUMME HORNOCHSE“

Sie müssen auf jeden Fall Forgrimm in der Gruppe haben, um diese Aufgabe zu lösen. Der Ochsentreiber westlich des Hafens sucht seinen Mitarbeiter Bogumil.

Reisen Sie dazu zum Sanften Ochsen und sprechen Sie dort mit dem Wirt. Sie werden erfahren, was es mit Bogumil auf sich hat. Überzeugen Sie dann den Wirt, Ihnen den Helm des Kneipenschildes auszuhändigen. Doch das allein genügt nicht. Forgrimm braucht einen gewissen Alkoholpegel, um alles über sich ergehen zu lassen.

Nachdem Sie dann Bogumil abgeliefert haben, können Sie beim Schmied Ihre Belohnung einstreichen, allerdings nicht ganz umsonst. 1.000 Dukaten sollen Sie beim Schmied dafür auf den Tisch legen.

„ARENA-CHAMPION“

Treten Sie bei Arenameister Wulfgrimm nacheinander gegen fünf Kämpfer an und letzten Endes gegen Wulfgrimm selbst, um schließlich Arenameister zu werden. Sie erhalten von ihm Wulfgrimms Andergaster und er ist auch als Lehrmeister verfügbar.

„LEICHENSCHMAUS“

Auf dem Boronsacker finden Sie den Geweihten des Gottes, der Ihnen von Unruhen auf dem Friedhof berichtet. Erklären Sie sich bereit, dies zu untersuchen, gibt er Ihnen einen Schlüssel für die Katakomben.

Nachdem Sie dort hinuntergegangen sind, löschen Sie alle Feuerschalen, um die Tür zu öffnen. Achten Sie vor allem auf Fallen, die Ihnen im Weg liegen. Die Räume links und rechts enthalten nichts außer Staub. Nehmen Sie den Gang, der geradeaus führt, und Sie entdecken mehrere Ghule. Diese sind also für die Unruhe verantwortlich.

Erkunden Sie alle Gänge, um beim entweihten Sarkophag auf der rechten Seite, beim Grab auf der linken Seite und bei der Familienchronik jeweils einen Teil eines Emblems zu finden. Diese drei Teile setzen Sie in der Familienchronik in das Schild an der Wand ein. Vorsicht, hier befindet sich eine Falle. Ein Zugang zur Grabkammer öffnet sich und Sie können nach unten gehen und das Grab plündern. Sollten Sie dies tun, stellen Sie sich darauf ein, auf dem Weg nach draußen mit mehreren Skeletten aneinanderzugeraten.

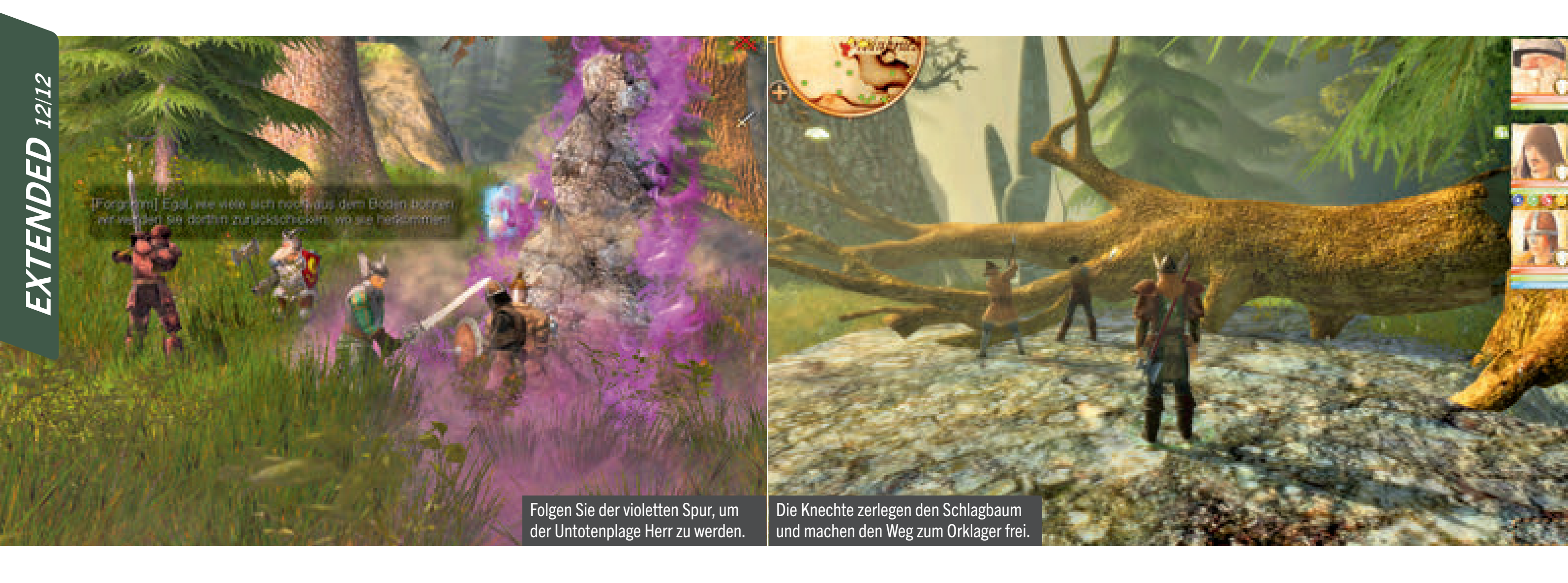
„UNTOTE IM DORF“

Nachdem Sie die Gruft auf dem Boronsacker in Nadoret von den Ghulen gesäubert haben, scheint die Untotenplage erledigt zu sein. Doch der Schein trügt – wenn Sie auf einer Ihrer nächsten Stippvisiten in der Stadt (Sie müssen zwischendurch ein anderes Questgebiet aufgesucht haben) in Richtung Boronsacker oder Magierturm marschieren, kommt Ihnen ein aufgeregter Dorfbewohner entgegen, der Ihnen von einem seltsamen Stein und von Untoten berichtet, die im Dorf aufgetaucht sind. Sehen Sie


In der Arena geht es um hohe Dukateneinsätze. Geben Sie Ihr Bestes.



Das passiert, wenn Sie Forgrimm genug zu trinken geben.


Folgen Sie der violetten Spur, um der Untotenplage Herr zu werden.

Die Knechte zerlegen den Schlagbaum und machen den Weg zum Orklager frei.

sich die Sache näher an. Sobald der Kampf beginnt, lassen Sie Ihre Heldengruppe zunächst den Monolithen zerstören, erst dann kümmern Sie sich um die Untoten. Solange der Monolith nicht zerstört ist, erscheinen immer neue Skelette aus dem Boden.

Statten Sie danach Magister Bruckbart im Magierturm einen weiteren Besuch ab. Anscheinend hatten seine Experimente doch schlimmere Folgen als zunächst angenommen. Nehmen Sie seine Quest „Die Folgen der Unachtsamkeit" an. Magister Bruckbart händigt Ihnen ein Amulett der Enthüllung aus, das Sie Ihrem Hauptcharakter anlegen. Verlassen Sie den Magierturm – sofort erkennen Sie, dass mithilfe des Amuletts eine violettfarbene, wabernde Nebelspur sichtbar geworden ist. Folgen Sie der Spur, um alle Monolithen ausfindig zu machen. Sobald ein Monolith aus der Erde entwächst, schicken Sie Ihre gesamte Gruppe zuerst auf den Felsen. Je schneller Sie einen Monolithen aus dem Weg räumen, desto weniger Skelette müssen Sie bekämpfen.

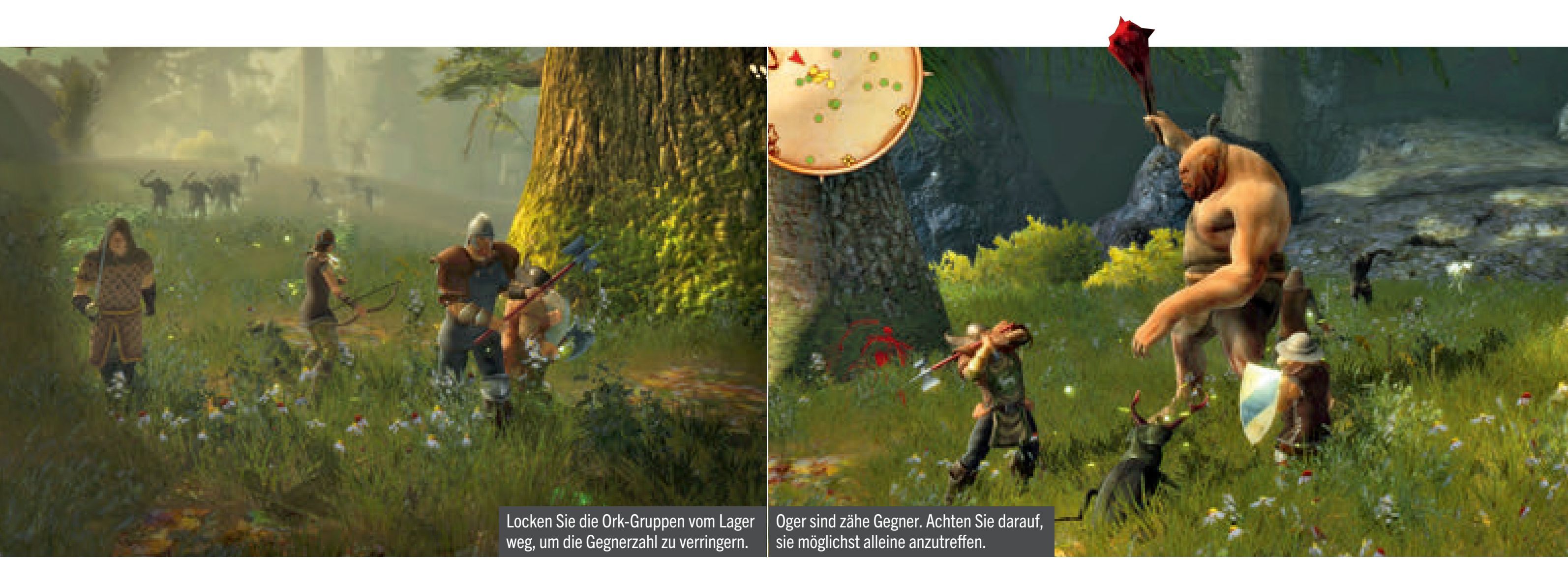
> Sollte in Ihrem Goldsäckchen Ebbe herrschen, lassen Sie einfach einige Monolithen stehen und verkaufen Sie die Beute von den erschlagenen Skeletten beim nächsten Händler.

„DAS JAGDREVIER"

Am Hafen von Nadoret treffen Sie auf den Vogt Enno von Vardock, einen in Schwarz gekleideten Edelmann. Bieten Sie ihm an, ihn mit an Bord zu nehmen und ermöglichen Sie ihm so die Überfahrt zu seinem Jagdrevier. Dort angekommen, treffen Sie sich mit dem Vogt an der Jagdhütte und erledigen einige kleinere Jagdaufgaben für ihn. Haben Sie unter anderem einige Riesenhirschkäfer beseitigt, kehren Sie zum Vogt zurück und erhalten Ihre verdiente Belohnung. Die Insel wird jedoch von einer viel größeren Gefahr bedroht als von einigen Käfern. Orks haben im westlichen Teil der Insel Lager aufgeschlagen und die Steinbrücke, welche die beiden Inseln miteinander verbindet, mit einem Schlagbaum blockiert. Säubern Sie den Bereich um die Steinbrücke von Orks. Bewegen Sie sich dabei stets langsam und überlegt fort, da die Orks von einigen Ogern unterstützt werden. Nutzen Sie neben Ihren Stärkungszaubern auch immer wieder die Möglichkeit, dem Kampf zu entfliehen. Dadurch können Sie die teils übermächtigen Angreifer in kleinere Gruppen aufteilen und gezielt ausschalten.

Ist die Steinbrücke gesichert, kehren Sie zum Vogt zurück und übermitteln ihm die gute Nachricht. Anschließend beauftragen Sie die Knechte damit, den Schlagbaum in seine Einzelteile zu zerlegen. Da die Herren nicht sonderlich motiviert an die Sache herangehen, nutzen Sie die Möglichkeit, um noch einmal nach Nadoret zurückzureisen und Ihre Ausrüstung auf Vordermann zu bringen.

Zurück im Jagdrevier gehen Sie durch die Felsspalte im westlichen Wald, durch die Sie ein verborgenes Tal erreichen. Ein letztes Ork-Lager wartet darauf, von Ihnen gesäubert zu werden. Gehen Sie wie gehabt vor und konzentrieren Sie Ihre Angriffe immer nur auf einen Gegner. Nutzen Sie Stärkungszauber für Ihre Gruppe und Schwächungszauber für die angreifenden Oger. Ziehen Sie sich notfalls durch die Felsspalte, durch die Sie das verborgene Tal betreten haben, immer wieder zurück. Diese finale Stelle ist besonders für niedrigstufige Heldengruppen knifflig, aber nicht unmöglich. Sollten Sie dennoch verzweifeln, kehren Sie einfach zu einem späteren Zeitpunkt zurück und schließen die Quest „Orkenplage" ab.
Der Besuch des Jagdreviers eignet sich hervorragend, um Ihre Taschen mit Kräutern und anderen Rohstoffen aufzufüllen. ❏


Locken Sie die Ork-Gruppen vom Lager weg, um die Gegnerzahl zu verringern.

Oger sind zähe Gegner. Achten Sie darauf, sie möglichst alleine anzutreffen.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Die Zollfeste und der Efferdtempel

Von: Martin Schücker

Sie wollten doch nur ein paar Informationen und plötzlich greifen Sie eine Burg an. Wie konnte das nur passieren …?

Kaum haben Sie mit dem Schiff angelegt, gibt es schon Schwierigkeiten. Und auch Ihre Gefährten scheinen sich nicht so ganz einig zu sein.

DER ZOLL IST NICHT GENUG

Während Ardo sich mit den bürokratischen Formalitäten herumschlägt, gehen Sie zusammen mit Fayris den beiden Streithähnen Cuano und Forgrimm hinterher. Nach der Diskussion entscheiden Sie, wem Sie sich anschließen wollen, um in die Zollfeste zu gelangen.

CUANOS WEG

Der Schurke möchte möglichst unauffällig sein und nimmt den Weg durch die Kanalisation. Wichtig ist hier, dass Sie schleichen und langsam vorgehen, um Fallen frühzeitig zu erkennen. Sie können den Rattenfänger und seinen Hund umgehen. Wenn Sie nicht ganz im Sinne des Phex handeln möchten, können Sie die beiden auch erschlagen, wobei der Rattenfänger ein ganz schön harter Brocken ist. Verlangsamen Sie seinen Rundgang, indem Sie die Rattenfallen entschärfen. Im Rattenverschlag zerstören Sie nun die Bretter, die das Loch in der Wand verschließen. Daraufhin ruft der Rattenfänger seinen Hund zu sich. Achten Sie nun darauf, nicht im Laufweg des Hundes zu stehen; falls er Sie dennoch sieht, erschlagen Sie ihn schnell. Nehmen Sie dann den Schlüssel aus der Truhe im Lager des Rattenfängers und gehen Sie die Treppe nach oben. Dort angekommen hören Sie, wie Forgrimm sich draußen mit den Wachen beschäftigt. Im Turmzimmer befindet sich eine durch eine Falle gesicherte Truhe. Wenn Sie die Finger nicht davon lassen können, achten Sie wenigstens darauf, den Koch nicht zu alarmieren. Mithilfe des Mirakels Phexens Gunst lässt dieser sich auch schlicht und ergreifend überreden.

> **!** Sollte Ihre Truppe nicht besonders kampfstark sein, folgen Sie auf jeden Fall Cuano in den Untergrund der Zollfeste!

Öffnen Sie dann die Tür und betreten Sie den Wehrgang. Dort stehen Ihnen mehrere Bogenschützen im Weg, die auf Forgrimm schießen, der im Burghof herumsprintet. Warten Sie mit Cuano immer, bis sich ein Schütze neue Pfeile besorgen geht – zum Glück kündigt er das lautstark an. Sobald ein Schütze dann wieder auf seinem Posten steht, schleichen Sie sich an ihn heran und schlagen ihn nieder. Falls Ihr Hauptcharakter nicht gut schleichen kann, sollten Sie diese Aufgabe mit Cuano erledigen. Nachdem alle Bogenschützen beseitigt sind, zerstört Cuano noch die Balliste. Anschließend treffen Sie Forgrimm vor dem Turm wieder.

FORGRIMMS WEG

Forgrimm bevorzugt die direkte Konfrontation und stänkert gleich die Wachen auf dem Wehrgang über dem Haupttor an. Zerschlagen Sie einige Fässer vor dem Tor, um die Männer zu provozieren. Diese öffnen das Tor, um Sie aufzuhalten. Erledigen Sie die Gegner und rücken Sie in den Burghof vor. Hier kommen so lange Wachen in den Hof gerannt, bis Sie die drei Türen verschließen. Die erste blockieren Sie mit dem Kistenstapel, die zweite mit dem Karren und die dritte Tür – sie befindet sich an der Treppe nach oben – können Sie einfach verriegeln. Nachdem nun kein Nachschub mehr kommt, schaffen Sie sich die Wachen im Hof vom Hals. Rücken Sie danach vorsichtig vor, es stehen einige Bogenschützen hinter einer Barriere, die Sie allerdings mit den Nahkämpfern umgehen können, während die Fernkämpfer die Feinde beharken.

Im nächsten Hof stellt sich Ihnen Ontho entgegen. Locken Sie ihn so weit nach unten, dass Sie


Schleichen Sie sich an, um die Schützen kampflos auszuschalten.



Locken Sie Ontho zu sich, um den Pfeilen der Bogenschützen zu entgehen.



LEGENDE

1 . . Thalaria
2 . . Zollfeste
3 . . Alte Anlegestelle
4 . . Nördlicher Wald
5 . . Östlicher Wald
6 . . Nottel
7 . . Höhleneingang
8 . . Geros Schatz
9 . . Helmbrecht

nicht mehr von den Bogenschützen beschossen werden können. Achten Sie in diesem Kampf aber trotzdem gut auf Ihre Streiter, Ontho hat einem mächtigen Schlagarm.

Die Bogenschützen sollten danach kein Problem mehr darstellen. Sprechen Sie anschließend mit der Wache vor dem Tor und tappen Sie bereitwillig in die Falle, die Ihnen im Burghof gestellt wurde.

Wählen Sie nun Forgrimm aus und laufen Sie mit dem richtigen Timing an den Holztürmen vorbei, auf denen die Bogenschützen postiert sind, sodass diese von der Balliste getroffen werden und zusammenstürzen. Wiederholen Sie das Spiel, bis alle Bogenschützen erledigt sind, Cuano kümmert sich anschließend um die Kriegsmaschine. Treffen Sie sich dann vor dem Hauptturm mit dem Schurken.

DER BERGFRIED

Bevor Sie den Turm betreten können, müssen Sie sich mit Oberzöllner Taschmann und seinen Männern auseinandersetzen. Wenn Ihr Talentwert Überzeugen hoch genug ist, können Sie die Männer jedoch überreden, ihre Waffen niederzulegen und nach Hause zu gehen. Somit steht Ihnen nur der Oberzöllner im Weg, der nach wenigen Schlägen, Pfeilen und Zaubern in Borons Hallen eingeht. Nachdem Sie dann in den Turm eingedrungen sind, besteht die Möglichkeit, entweder leise durch das Verlies zu gehen oder den direkten Weg durch den Hauptraum zu nehmen.

DER HAUPTRAUM

Im Hauptraum erwartet Sie eine kleine Streitmacht. Das wird kein leichter Kampf, wenn Sie sich für diese Mit-dem-Kopf-durch-die-Wand-Methode entscheiden. Achten Sie gut auf die Gesundheit Ihrer Gruppe und kämpfen Sie in der Eingangshalle, das verschafft Ihnen etwas Raum und vor allem können die Bogenschützen Sie nicht gleich aufs Korn nehmen.

Nachdem Sie die Zöllner erschlagen haben, nehmen Sie die linke Treppe und gelangen zu einem kleinen Raum, in dem sich eine verschlossene Schatztruhe befindet. Begeben Sie sich danach durch die andere Tür im Hauptraum in das Vorzimmer von Kommandant Blomfeld.

DAS VERLIES

Gehen Sie die Treppe nach unten. Dort werden Sie gleich von einem Empfangskomitee aus Hunden begrüßt, während der Kerkermeister davonläuft. Erschlagen Sie die Tölen und dringen Sie tiefer in den Kerker vor. Dort treffen Sie den Kerl wieder, der sich zusammen mit dem Schlüssel in einer Zelle eingeschlossen hat.

Des Weiteren gibt es drei andere Zellen, eine mit Wildschweinen, eine mit Wölfen und eine mit einem Bären. Es lassen sich allerdings immer nur zwei Zellen auf einmal öffnen. Benutzen Sie also erst die Schalter, um die Zellentüren für die Wildschweine und die Wölfe zu öffnen. Diese fallen nun übereinander her. Schließen Sie dann wieder eine davon und öffnen Sie die Tür des Bären. Der Kerkermeister gerät nun ins Schwitzen. Sie können ihn nun entweder befreien oder ihn sterben lassen. Egal wie, Sie kommen an den Schlüssel und können die Türe öffnen, die nach oben führt. Nun stehen Sie im Vorzimmer des Kommandanten Blomfeld.

EINE AUDIENZ

Die beiden Wachen im Vorraum lassen Sie ungehindert passieren, wenn Sie Ihre sozialen Talente geschickt einsetzen. Nun stehen Sie endlich dem Kommandanten gegenüber. Nach einem aufschlussreichen Gespräch machen Sie mit dem Schoßtier des Kommandanten, einem riesigen Krakenmolch, Bekanntschaft.

Stürmen Sie mit Forgrimm nach vorne und lassen Sie ihn auf eines der Tentakel einschlagen. Cuano sollte ihn, nachdem er „Sternenwurf“ auf den Krakenmolch angewandt hat, dabei unterstützen. Ihre Fernkämpfer nehmen den Molch unter Beschuss, vor allem Feuerpfeile wirken hier wieder Wunder.

Wenn der Krakenmolch genug Schmerzen ertragen hat, taucht er ab und hinter Ihnen erscheinen mehrere Morfu-Schnecken. Machen Sie kurzen Prozess mit diesen Kriechtieren. Danach taucht der Molch wieder auf und Sie gehen genauso vor. Dieses Spiel wiederholt sich so lange, bis Sie ihn bezwungen haben. Sie erhalten dann ein Holzbein, das für eine Nebenquest gebraucht wird. Des Weiteren finden Sie einen Goldring bei dem herumliegenden Skelett, den Sie ebenfalls an sich nehmen sollten.

Verlassen Sie dann die Höhle und kehren Sie zum Schiff zurück, wo Sie schon ein unschönes Ereignis erwartet.

Begeben Sie sich danach zu Emmeran, um die Lage des Elfendorfes herauszufinden, vielleicht können Ihnen die Elfen weiterhelfen. Sie können dem Zwerg auch das merkwürdige Artefakt geben, das Sie vom Krakenmolch erhalten haben. Emmeran öffnet Ihnen da-


Nehmen Sie den Krakenmolch mit den Fernkämpfern direkt unter Beschuss.



Geros Schatztruhe kann Ihr Schurke ohne Probleme öffnen.

mit den Zugang zum Efferdtempel. Sie sollten allerdings noch einiges an Erfahrung und besserer Ausrüstung ansammeln, um in diese Tiefen vorzustoßen.

NEBENQUESTS ZOLLFESTE

„VERMISST“

Luzia vermisst ihren Verlobten Felian. Sie finden ihren Verlobungsring in den Skelettresten beim Krakenmolch.

Doch Luzia ist nicht die Einzige, die jemanden vermisst: Wirtin Halsbusch hat die Kiste ihres Mannes bei sich stehen, der seit geraumer Zeit verschwunden ist. Sein Holzbein, mit dem die Truhe geöffnet wird, erhalten Sie, nachdem Sie das Schoßtier von Blumfold besiegt haben. Sie können sich nun zwischen drei Gegenständen aus der Truhe entscheiden. Nehmen Sie die Münzen und machen Sie sich auf den Weg zur Schatztruhe, die Gero vor seiner Frau versteckt hat. Folgen Sie dem Weg östlich des Hafens und gehen Sie durch das Tor bis zur alten Anlegestelle. Von dort aus geht es nach Nordwesten weiter. Auf einer Klippe finden Sie die Schatztruhe, die Cuano ohne Probleme öffnen kann. Darin finden Sie Geros Schatz, den Sie nun an sich nehmen.

„DER VERMISSTE MAGIERLEHRLING“

Magister Rakorium schickt Sie auf die Suche nach seinem Lehrling. Sie finden ihn beim Steinkreis im Nordosten. Unterhalten Sie sich mit ihm und betreten Sie, nachdem Sie bei Rakorium den Öffner geholt haben, die Höhle. In der Höhle treffen Sie einen weiteren Magier, Marawamir ay Elburum, der möchte, dass Sie einige Zutaten für ihn in der Höhle sammeln. Sie finden diese immer dort, wo sich der Magier gerade aufhält. Allerdings mischt sich auch noch eine zweite Macht ein und Sie müssen sich entscheiden, wem Sie helfen wollen.

Im Zentrum der Höhle finden Sie dann den Ritualkreis und ein Buch mit den entsprechenden Anweisungen. Ordnen Sie die Zutaten, im Norden beginnend, folgendermaßen im Uhrzeigersinn an: Knolle, Kraut, Blüte, Beere, Blatt. Sprechen Sie dann mit dem Magier.

Erschlagen Sie anschließend die Untoten und deren Meister. Dann reisen Sie zum Hafen zurück, um nachzusehen, ob Nottel auch wirklich wohlbehalten bei seinem Meister angekommen ist. Als Belohnung erhalten Sie Nottels Trank, ein Überraschungsgetränk.

„FÜR EIN PAAR DUKATEN MEHR“

Ulwine, die im Hof der Zollfeste steht, will alleine zu den Piraten reisen, um ihren Bruder zu befreien. Als angehender Held helfen Sie natürlich. Begeben Sie sich nach Hammerberg in die Schenke, um der Sache nachzugehen. Nach einer Unterhaltung stellen Sie fest, dass Ulwine nicht die ganze Wahrheit erzählt zu haben scheint und Sie sollten dem Ganzen auf den Grund gehen.

„DAS BÖSE BUCH“

Der neue Kommandant hat ein Problem mit der Lektüre seines Neffen. Gehen Sie also zu Helmbrecht, nehmen Sie ihm das Buch ab, was Sie sehr gut mit Überreden bewerkstelligen, und bringen Sie es zum Kommandanten zurück. Sie sollten selbst aber auch einen Blick in das Buch werfen, um die Quest „Trolle an der Brücke“ in Nadoret zu aktivieren.

„KOPFGELDJÄGER“

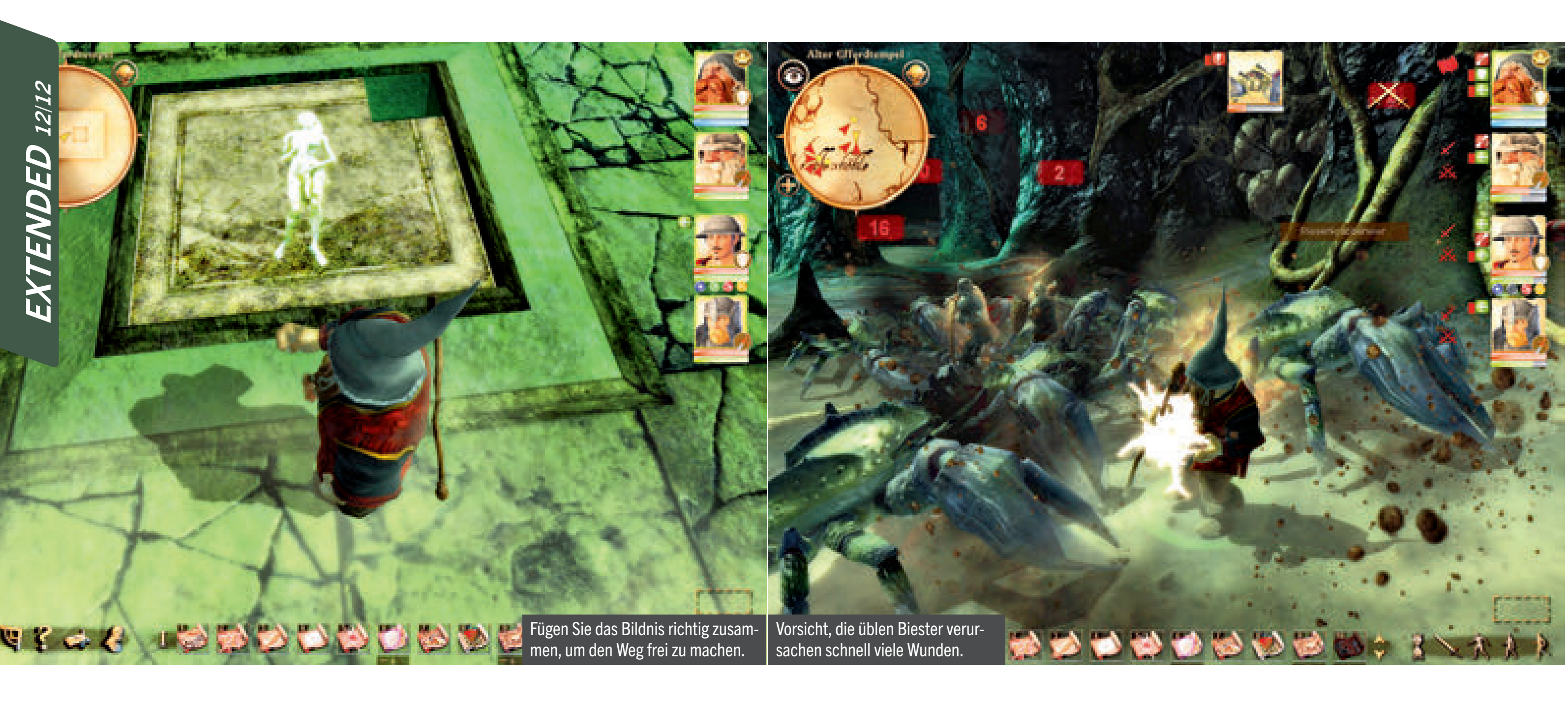
Für jedes Piratenemblem zahlt Ihnen der neue Kommandant der Zollfeste ein gutes Kopfgeld. Denken Sie daran, wenn Sie nach Hammerberg reisen.

„DER EFFERDTEMPEL“

Dies ist wohl die größte Herausforderung in **Drakensang**. Der Dun-


Kehren Sie zur befreiten Zollfeste zurück, um dort neue Aufgaben zu erhalten.


Die richtige Anordnung der Kräuter erlöst Nottel aus dem Steinkreis.



Fügen Sie das Bildnis richtig zusammen, um den Weg frei zu machen.

Vorsicht, die üblen Biester verursachen schnell viele Wunden.

geon ist sehr schwer zu säubern und die Kämpfe werden immer kräftezehrender, je tiefer Sie vordringen. Bereiten Sie sich also gut vor und packen Sie genügend Heiltränke und Verbände in Ihren Rucksack. Nützlich ist auch ein Gefährte, der den Zauber „Klarum Purum“ beherrscht.

Nachdem Sie ausreichend Vorsorge getroffen haben, lenken Sie Ihre Schritte gen Tempel und betreten diesen. Nach kurzer Zeit werden die ersten Riesenkrabben Sie angreifen. Diese Biester sind nicht zu unterschätzen. Sie verursachen sehr viele Wunden, achten Sie also darauf, diese notfalls im Kampf zu entfernen, da Ihre Party sonst schnell zu Krabbenfutter wird. Gehen Sie weiter und vernichten Sie die Morfu-Schnecken, die Ihnen in den Weg kriechen. Achten Sie vor allem bei den Krabbeneiern, die Ihnen immer wieder den Weg versperren, darauf, dass dahinter meist neue Gegner stecken.

Folgen Sie immer weiter dem Weg, der Sie zur Treppe zurückführt. Auf dieser finden Sie auch Transversalis-Podeste, die Sie wieder ganz nach oben bringen. Sie müssen diese allerdings einmal aktivieren, um sie nutzen zu können. Sind Sie schließlich ganz am Grund des Tempels angelangt, müssen Sie ein Mosaikschieberätsel lösen. Es erscheint eine Plattform, sodass Sie den Abgrund überqueren können. Im tiefsten Inneren treffen Sie letztendlich auf das Krabbenmonster. Ein harter Kampf entbrennt. Hier ist es wichtig, dass das Zusammenspiel Ihrer Party funktioniert. Lassen Sie einen Ihrer Nahkämpfer mit Schild das Monster antanken. In unserem Fall setzten wir den Geoden ein, um sein komplettes Arsenal an Unterstützungszaubern zu gebrauchen, während die anderen Gefährten Schaden verursachen. Achten Sie vor allem auf den Schutz gegen Gift, wenn die Morfu-Schnecken Sie attackieren.

Nachdem das Krabbenmonster einiges an Schaden geschluckt hat, erscheinen aus dem Wasser zwei Riesenkrabben. Vernichten Sie diese so schnell wie möglich. Prügeln Sie dann weiter auf das Krabbenmonster ein. Kurz darauf greifen mehrere Morfu-Schnecken in den Kampf ein, die Sie ebenfalls umgehend vernichten müssen. Spätestens bei den Morfu-Monstern muss der Schadensfokus Ihrer Gruppe stimmen. Lassen Sie alle bis auf den Tank ein Ziel angreifen, um es möglichst schnell zu vernichten. Haben Sie diese Welle an Feinden überlebt, richten Sie Ihre ganze Aufmerksamkeit wieder auf das Krabbenmonster. Nach einer Weile kriechen weitere Feinde aus dem Wasser: mehrere Morfu-Schnecken und Riesenkrabben. Wenn Sie diesen Angriff überleben, ist der Sieg in greifbarer Nähe.
Wenn dann endlich auch der Boss vor Ihnen im Staub liegt, erfahren Sie mehr über das Geheimnis des uralten Efferdtempels und es erwartet Sie eine angemessene Belohnung. Glückwunsch! ❑


Helmbrecht genießt die Natur und ein „böses Buch“. Nehmen Sie es im ab .


Gutes Teamwork und schnelle Reaktionen sind in diesem Kampf gefragt.

Elfenwald

Von: Martin Schücker, Corinna & Holger Sontopski

Als ob Piraten nicht schon genug wären, nein, auch noch Elfen brauchen Ihre Hilfe.

Nach dem schweren Schlag, den Ihre Gruppe bei der Zollfeste erleiden musste, ist nun schnelles Handeln gefragt. Bruder Emmeran konnte Ihnen, den Zwölfen sei Dank, die Lage des Elfendorfes verraten. Doch kaum dort angekommen, werden Sie vor neue Probleme gestellt, die Sie lösen müssen.

ELFEN IN GEFAHR

Die Elfen, die Ihnen bei Ardos Heilung helfen können, führen mit den Piraten einen Disput. Diesen Konflikt müssen Sie zuerst lösen, bevor Ihnen die Baumbewohner helfen. Sie können dies auf unterschiedliche Art und Weise tun. Ihre Gefährten schlagen Ihnen mehrere Lösungen vor. Cuano empfiehlt Ihnen, Unruhe unter den Piraten zu stiften, Fayris möchte die Auseinandersetzung mit Verhandlungen lösen und Forgrimm will, wie sollte es auch anders sein, den Piraten zeigen, wie überzeugend eine Axt sein kann.

UNRUHE STIFTEN

Unterhalten Sie sich mit allen Piraten, die im Sumpflager herumstehen, und Sie werden nach und nach immer mehr Kleinigkeiten finden, mit denen Sie die Matrosen gegeneinander aufbringen können. Hilfreich sind hier vor allem hohe Werte bei den sozialen Talenten. So können Sie unter anderem Grinsehanno dazu bringen, den Schiffsjungen zu verprügeln, und diesen wiederum davon überzeugen, einem anderen Piraten einen Streich zu spielen. Haben Sie alle Tricks angewendet, gehen Sie zurück zum Obermaat und besorgen ihm den Schlüssel, den Spinnenjette besitzt, um an die Schnapsvorräte zu gelangen. Genießen Sie dann das Chaos, das Sie angerichtet haben.

> **!** Entscheiden Sie sich auf keinen Fall für den Weg Forgrimms! Ihnen gehen sonst im weiteren Spielverlauf wichtige Abenteuerpunkte flöten.

VERHANDLUNGEN

Um die Verhandlungen zu starten, reden Sie mit Kapitän Hakensang. Dieser möchte aber sichergehen, dass Sie wirklich für die Elfen sprechen können. Also müssen Sie zuerst zum Elfenbaum, um die Spitzohren davon zu überzeugen, dass Sie als Verhandlungsführer für sie mit den Piraten agieren wollen. Dazu müssen Sie erst die Aufgabe „Elfenversteher“ bewältigen. Ihre Aufgabe besteht darin, die Seelentiere dreier Elfen herausfinden. Die Antworten lassen sich gut durch geschicktes Fragen ermitteln. Ist dies gelungen, bringen Sie die Verhandlungen zwischen Kapitän Hakensang und Isalial Schwingenschlag zu einem positiven Abschluss.

MEINE AXT UND EURE KÖPFE

Wenn Sie sich entscheiden, den blutigen Weg von Forgrimm zu beschreiten, sollten Sie sich auf eine harte Auseinandersetzung gefasst machen. Sie müssen gegen mehrere Wellen der Piraten kämpfen. Erst in den Sumpfruinen, danach außerhalb der Ruine, da der Kapitän mit einigen seiner Leute flieht. Verfolgen Sie die Piraten, bis sie Ihnen letztendlich bei einem Baum gegenüberstehen. Geben Sie ihnen dann den Rest. Gehen Sie anschließend zu den Elfen. Sie werden allerdings feststellen, dass diese weniger davon begeistert sind, dass Sie die Situation mit Gewalt gelöst haben.

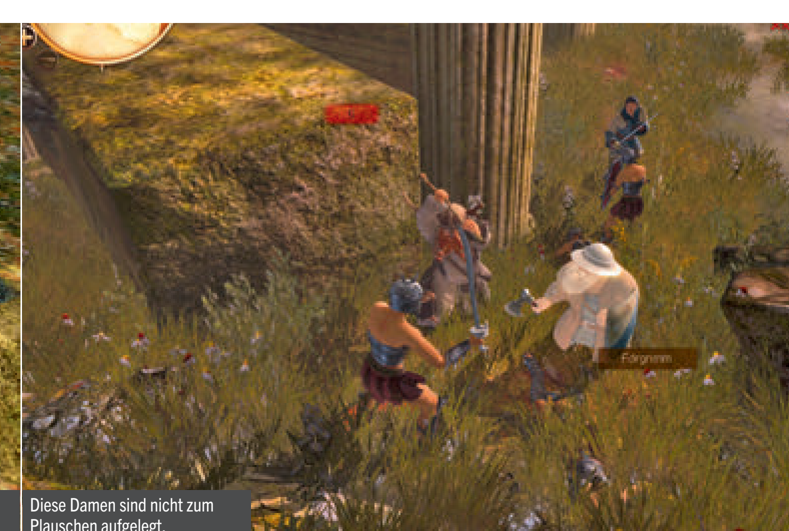
DIE UNHEIMLICHE RUINE I

Nachdem Sie nun den Konflikt mit den Piraten gelöst haben, bekommen Sie von Alaria Quellensinn die Quest, das Heilmittel zu finden. Dieses befindet sich in einer alten Ruine im Norden des Elfenbaums. Machen Sie sich also bereit, einen etwas längeren Ausflug zu unternehmen.

Bevor Sie die Ruine betreten, treffen Sie auf Archon Megalon, einen zwielichtigen Burschen, der etwas von einem Experiment faselt. Sie werden schon bald Genaueres darüber herausfinden. Sobald Sie die Ruine betreten, machen Sie sich kampfbereit. Eine Gruppe angriffslustiger Schwarzer Amazonen stellt sich Ihnen in den Weg, dieser Kampf lässt sich nicht vermeiden. Diese Amazonen bleiben nicht die einzigen Gegner. Stellen Sie sich darauf ein, auch gegen Skelette und Gruftasseln anzutreten.



Beseitigen Sie das Piratenproblem zur Not mit roher Gewalt.


Diese Damen sind nicht zum Plauschen aufgelegt.



LEGENDE

1 . . . Thalaria
2 . . . Sumpf
3 . . . Bosparanische Ruine
4 . . . Elfenbaum
5 . . . Seewald
6 . . . Feenkreis
7 . . . Quelle der Fäulnis
8 . . . Überreste der Rondra-Geweihten
9 . . . Überreste der Rondra-Geweihten
10 . . Überreste der Rondra-Geweihten
11 . . Eingebung

Nachdem Sie dieses Problem aus der Welt geschafft haben, stellen Sie fest, dass Sie drei Drehsteine benötigen, um die verschlossene Tür zu öffnen.

Begeben Sie sich zuerst nach Südosten. Dort stoßen Sie auf eine weitere Gruppe Amazonen. Dankbarerweise haben diese das Rätsel schon gelöst und Sie müssen sie nur noch besiegen, um den ersten Drehstein zu erhalten. Im Raum gegenüber finden Sie eine Truhe, in der sich ein Teil eines Bosparanischen Rezepts befindet. Seien Sie aber vorsichtig beim Öffnen der Truhe, sie ist mit einer Falle versehen.

Begeben Sie sich anschließend vom Eingangsraum aus nach Norden. In einem Raum auf der östlichen Seite des Gangs finden Sie einen weiteren Teil des Rezeptes. Packen Sie es ein und gehen Sie weiter nach Norden. Dort gelangen Sie in einen nach oben offenen Raum. Vor Ihnen sehen Sie eine aus Siegeln bestehende Fläche. Ihnen gegenüber, auf der anderen Seite eines Grabens, ist genau die gleiche Installation, auf der ein Skelett steht. Dieses bewegt sich genauso wie Sie auf dieser Siegelfläche – allerdings spiegelverkehrt. Steuern Sie nun das Skelett durch diesen Fallenparcours. Während Sie dies tun, werden Sie von einer Gruppe Feinde attackiert. Schalten Sie diese aus und führen Sie dann das Skelett weiter. Falls es einmal zerstört wird, müssen Sie von vorne beginnen. Haben Sie alle Fallen vermieden und das Skelett ans Ziel gebracht, erscheint eine Kiste, in der sich ein weiterer Drehstein befindet. Danach begeben Sie sich die Treppe nach oben und folgen den eingestürzten Arkaden. An deren Ende steht eine weitere Truhe, in der sich der nächste Teil des Rezeptes befindet. Gehen Sie nun wieder nach unten und betrachten Sie den Statuenkopf. In einer Öffnung finden Sie noch einige Knochen, die Sie für die Aufgabe „Seelenrettung" benötigen.

Betreten Sie dann von der Eingangshalle aus den westlichen Teil der Ruine. Hier stoßen Sie bald auf Larys, eine Schwarze Amazone. Sie können Sie entweder sofort angrei-



Führen Sie das Skelett zum Ziel, ohne in die Fallen zu tappen.


Drehen Sie die Steine in die richtige Position, um tiefer in die Ruine vorzudringen.

fen oder sich mit ihr unterhalten. Daraus ergibt sich dann die Aufgabe „Seelenrettung“.

Gehen Sie anschließend weiter nach Westen, zum nächsten Rätsel. Sie haben vier Kisten, in die Sie Blei- und Eisengewichte verteilen müssen. Nehmen Sie dazu alle Gewichte und verteilen Sie sie folgendermaßen. Erste Kiste: vier Eisengewichte und zwei Bleigewichte. Zweite Kiste: fünf Eisengewichte und acht Bleigewichte. Dritte Kiste: ein Eisengewicht und vier Bleigewichte. Vierte Kiste: drei Eisengewichte und sechs Bleigewichte. Haben Sie alle richtig verteilt, können Sie den letzten Drehstein an sich nehmen und sich zurück zum großen Tor aufmachen.

Setzen Sie nun die Drehsteine auf die Sockel und folgen Sie dem Reim, um die richtige Symbolreihenfolge einzustellen. Die Schlüsselworte sind „Sonne“, „Kämpfer“, „Fluss“ und „Wind“. Durchschreiten Sie das geöffnete Tor und folgen Sie dem Weg. Geradeaus finden Sie ein Heilmittel gegen den Morgendornstrauch. Weiter südlich stoßen Sie auf einige Fallen, Skelette und zwei Dämonenstatuen.

Sie müssen diese beiden Statuen möglichst schnell zerstören, da diese Heerscharen von Skelette beschwören. Konzentrieren Sie daher die Attacken Ihrer Streiter auf eine der Statuen. Es bietet sich an, Forgrimm zur anderen Statue zu schicken, um die dort auftauchenden Skelette abzufangen. Haben Sie die beiden Statuen zum Einsturz gebracht, erscheint Archon Megalon und führt mit Ihnen ein kurzes Gespräch über sein Experiment. Dringen Sie danach tiefer in die Ruinen vor.

DIE UNHEIMLICHE RUINE II

Die nächste große Aufgabe steht Ihnen nun bevor. Sie müssen fünf Siegel finden und einen Dämon bezwingen. Achten Sie auch hier wieder besonders auf Fallen auf Ihrem Weg. Zu den Feinden der oberen Ebene gesellen sich hier noch Spinnen und Wasserspeier.

Begeben Sie sich vom Saal der Zusammenkunft aus nach Süden, wo Sie nach einem Kampf gegen mehrere Spinnen das Siegel des Fluchs finden. Anschließend geht es direkt weiter von der großen Halle aus nach Norden. Dort finden Sie hinter einer verschlossenen Tür, die der Schurke mit Haarnadeln öffnen kann, den vierten Teil des Bosparanischen Rezeptes. Ein Stückchen weiter im Norden müssen Sie einige Wasserspeier besiegen, um das Siegel der Abwehr zu erhalten.

> Skelette sind gegen Blutungsattacken immun! Verschwenden Sie daher nicht Ihre Ausdauer-Punkte mit entsprechenden Fähigkeiten. **!**

Gehen Sie nun zurück in den Saal der Zusammenkunft und von dort aus gen Westen in die Gebrochene Halle. Dort finden Sie in einer Kiste, die vor dem Abgrund auf der rechten Seite zu finden ist, den fünften Teil des Rezeptes. Da Sie nun alle Teile beisammen haben, können Sie diese identifizieren, vorausgesetzt einer Ihrer Charaktere beherrscht das Talent Magiekunde.

Begeben Sie sich dann nach Norden, um das Siegel der Präsenz zu erhalten, welches von mehreren Wasserspeiern bewacht wird. Sie finden dort im Norden auch eine weitere Geheimtür, die Sie zum Siegel der Magie führt. Nun gilt es nur noch, das letzte Siegel zu holen, welches sich im Süden der Gebrochenen Halle befindet. Folgen Sie dem Gang und beschaffen Sie sich am Ende das Siegel der Kraft.

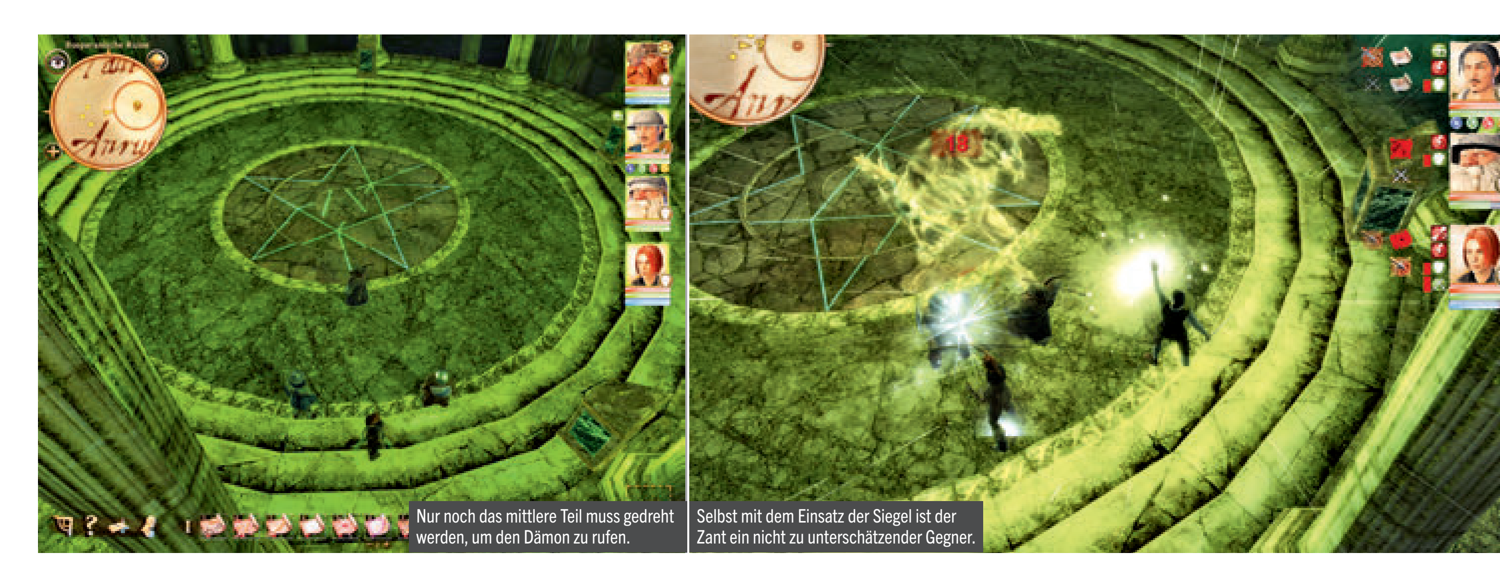

Die riesigen Statuen beschwören immer wieder neue Skelette.

Sie haben alle Siegel beisammen und können jetzt dem Dämon gegenübertreten. Doch zuerst müssen Sie das Pentagramm richtig einstellen, um ihn herbeizurufen. Bevor Sie jedoch das Pentagramm einstellen, müssen Sie sich entscheiden, ob Sie die Siegel einsetzen wollen. Entweder nutzen Sie diese, um den Dämon zu schwächen, oder Sie verscherbeln sie an Archon Megalon. Ohne den Einsatz der Siegel werden Sie einen schweren Stand gegen den Zant haben, es empfiehlt sich, zumindest das Siegel der Kraft und den Siegelstein der Abwehr zu verwenden, um den Zant verletzlich zu machen und ihm die Kraft der Regeneration zu rauben.

In diesem Kampf sind die Geweihtenfertigkeiten von Cuano sowie der Zauber „Hilfreiche Tatze“ von Fayris sehr hilfreich. Auch die Zauber des Geoden, vor allem „Sumus Schild“ und „Schutz der Erde“, nützen Ihnen hier besonders.

Haben Sie alle Vorbereitungen getroffen, stellen Sie das Pentagramm ein und rufen den Zant. Dieser Kampf wird Sie richtig fordern. Achten Sie darauf, dass Ihre Helden immer genug Lebensenergie haben, sonst kann es schnell zu Ende sein. Heilen Sie also lieber einmal zu oft als wieder einen Speicherstand zu laden.

Haben Sie den Dämon schließlich in die Niederhöllen verbannt, erhalten Sie den Trank, um Ardo zu helfen. Bevor Sie die Ruine verlassen, spricht Sie der Druide Archon Megalon erneut an. Sie können ihm die übrigen Siegel verkaufen und erhalten ein Rezept der Dämonenrüstung. Verlassen Sie anschließend die Ruine und kehren Sie zu Alaria Quellensinn zurück, um Ardos Heilung zu vollenden. Nachdem


Nur noch das mittlere Teil muss gedreht werden, um den Dämon zu rufen.

Selbst mit dem Einsatz der Siegel ist der Zant ein nicht zu unterschätzender Gegner.



Entfernen Sie den Kadaver mithilfe der Amöbensporen.

Nach dem Tod des Wasserdrachen finden Sie die Behausung des Dschinns.

Der Wasserdrache sollte von unerfahrenen Recken noch gemieden werden.

Sie dann den genauen Grund erfahren, warum die drei Freunde gemeinsam unterwegs sind, eröffnet sich die Möglichkeit, nach Hammerberg, dem Versteck der Flusspiraten, zu reisen. Bevor Sie aufbrechen, sprechen Sie erneut mit Alaria, um die Aufgabe „Verlorene Schätze" zu erhalten.

NEBENQUESTS ELFENWALD

„VERLORENE SCHÄTZE"

Alaria Quellensinn erzählt Ihnen von ihrer verschwundenen Schwester Sanraya. Sie finden diese in Hammerberg, wo sie sich als Alchimistin verdingt. Sie erfahren von ihr auch, warum sie verschwunden ist: Sie hat ihr Seeleninstrument verloren und gibt Ihnen die Aufgabe „Schuppen und Zähne". Das Problem ist nur, dass ein Wasserdrache das Instrument in seinem Besitz hat. Fahren Sie zur Höhle des Drachen und bereiten Sie sich gut vor.

Unsere Drachentötergruppe besteht aus Ardo, Forgrimm, Fayris und unserem Geoden. Nutzen Sie das volle Potenzial der Geodensprüche, um der Gruppe im Kampf unterstützend unter die Arme zu greifen. Besonders „Schutz der Erde" ist in diesem Kampf sehr hilfreich, da der Wasserdrache eine mächtige Atemattacke besitzt, die Schaden über Zeit verursacht. Mithilfe Ihres Zaubers verhindern Sie diese schmerzliche Erfahrung. Vernachlässigen Sie auch nicht den Einsatz mächtiger Kampfzauber, wie etwa „Kulminatio Kugelblitz".

Liegt der gigantische Drache dann endlich tot zu Ihren Füßen, vergessen Sie nicht, die zahlreichen Kisten leer zu räumen. Viel wichtiger als die Kisten ist jedoch die Lampe, die Sie dort finden. Sobald Sie an ihr reiben, erscheint ein Dschinn. Dieser bringt Sie nicht nur zurück zu Ihrem Schiff, er lehrt Sie auch noch den Zauber „Dschinnenruf", mit dem Sie einen dieser Geister als starken Begleiter an Ihre Seite rufen können.

Bringen Sie dann das Seeleninstrument zurück zu Sanraya und berichten Sie Alaria von ihrer Schwester.

„DIE QUELLE DER FÄULNIS"

Sprechen Sie mit den Elfen, die Ihnen von einer Fäulnis im Norden berichten. Begeben Sie sich dorthin, um dies genauer zu untersuchen. Dort treffen Sie auf einen Waldschrat und sehen kurz darauf auch die Ursache des Problems. Um dieses zu beseitigen, brauchen Sie Amöbensporen.

Diese erstehen Sie beim Krummen Otto hinter dem Praiostempel in Nadoret. Kehren Sie dann zur Quelle der Fäulnis zurück und benutzen Sie die Sporen. Berichten Sie dann Isalial davon, diese schickt Sie zurück zum See, um dort die aufgetauchten Riesenamöben zu beseitigen. Erledigen Sie dieses Getier und Sie erhalten ein magisches Schwert. Um den Gestank loszuwerden, sprechen Sie mit Alaria, die Ihnen elfische Badekräuter gibt, um sich zu reinigen.

„ZEICHEN DER MACHT"

Linwen möchte Sie im handwerklichen Geschick der Elfen unterrichten. Dazu gibt er Ihnen ein Rezept für Pfeile. Stellen Sie diese her und unterhalten Sie sich dann erneut mit ihm. Er verweist Sie an zwei weitere Elfen, die Sie überzeugen sollen, Ihnen bei der Herstellung einzigartiger Waffen zu helfen. Erfüllen Sie die kleinen Aufgaben der Elfen, um sie auf Ihre Seite zu ziehen. Die erste Aufgabe besteht darin, Ilcoron Funkenweber einen Knauf zu besorgen. Die Aufgabe von Calenleya Pfeilklang erledigen Sie, indem Sie die neun Hirsche im Feenwald zählen.

Danach müssen Sie gemeinsam mit den Handwerkern die Zauber – wie sollte es bei Elfen auch anders sein – singen. Achten Sie genau auf die Wortwahl der Elfen und sprechen Sie ihnen exakt nach. Sie erhalten drei Seelenwaffen. Bringen Sie diese nun mithilfe der Rezepte, die neben der Handwerksbank in einem Korb liegen, zur Vollendung. Die Zutat „Eingebung" finden Sie in der Nähe des Feenzirkels in einem hohlen Baumstumpf, wie auf dem Bild rechts unten zu sehen ist. Sie können nun eine Seelenwaffe zur Vollendung bringen.

„SEELENRETTUNG"

Die Aufgabe erhalten Sie in der Bosparanischen Ruine von Larys, der Schwarzen Amazone. Sprechen Sie dann mit dem Geist der Rondra-Geweihten, um zu erfahren, wie Sie Larys helfen können. Um den Standort der einzelnen Stücke zu erfahren, unterhalten Sie sich mit den Elfen.

Einen Teil der Überreste finden Sie in der Ruine in dem riesigen Steinkopf, der sich gegenüber des „Spiegelbildrätsels" mit dem Skelett befindet. Die zwei weiteren Teile finden Sie im Sumpfgebiet. Vom Piratenlager aus gen Norden und Nordosten liegen die beiden Steinköpfe herum. Untersuchen Sie diese. Das letzte Stück finden Sie in der Nähe der Ruine.

Haben Sie alle beisammen, bringen Sie sie zur Rondra-Geweihten. Larys offenbart nun ihr wahres Gesicht. Nachdem Sie sie und ihre Schergen erschlagen haben, sollten Sie den Wunsch der Rondra-Geweihten erfüllen. Es wird Ihr Schaden nicht sein, ein Amulett der und ein Rondrakamm der Löwin winken als Belohnung. Und das gute Gefühl, etwas Göttergefälliges getan zu haben. ❑

Hammerberg

Von: Martin Schücker

Einmal kielholen und 'ne Buddel voll Rum. Sammeln Sie mehr Informationen im Unterschlupf der Fluss-Piraten.

Sie konnten Ardo rechtzeitig das Heilmittel verabreichen und haben auch noch erfahren, wo sich der Stützpunkt der Piraten befindet. Gehen Sie also an Bord der „Thalaria", hissen Sie die Segel und statten Sie diesen Burschen einen Besuch ab.

IN DER GUNST DER PIRATEN

Kaum haben Sie in Hammerberg angelegt, werden Sie gleich von einem zwielichtigen Burschen angesprochen, der Ihnen erklärt, dass Sie, wenn Sie irgendwelche Informationen möchten, das Vertrauen der Piraten erlangen müssen.

Sie benötigen die Gunst von Girtasch Goldzahn, Rumpo Witwenfreund, Kapitän Hakensang, Bardenschreck und Eisenschmeck. Für diese Halunken müssen Sie natürlich einige Aufgaben erledigen, damit Sie Ihnen vertrauen.

GIRTASCH GOLDZAHN

Treiben Sie Schulden für Girtasch von drei Personen ein. Schneeröschen lässt sich leicht von Cuano überzeugen, ihre Schulden zu begleichen, Kläffer Bodo lässt sich ebenfalls zum Zahlen überreden. Radomir lässt sich auch überzeugen, dass es besser ist, zu zahlen. Notfalls füllen Sie ihn noch ein wenig mehr ab. Bringen Sie die Dukaten dann zu Girtasch, der sich damit allerdings nicht zufrieden gibt. Er möchte, dass Sie dem „rätselhaften Spuk" in der Zwergenbinge auf den Grund gehen. Reisen Sie dorthin und Sie erfahren, dass ein Kobold sein Unwesen in der Binge treibt und mehrere Zwerge in Stein verwandelt hat.

Gehen Sie zu Sanraya, an deren Hütte Sie bereits auf dem Weg zur Mine vorbeigekommen sind, und fragen Sie sie um Rat. Sie erhalten von ihr einen magischen Würfel, der die versteinerten Zwerge entzaubern kann. Begeben Sie sich dann zurück in die Binge.

> Wenn Sie die sozialen Talente Ihrer Heldengruppe nicht vernachlässigt haben, können Sie sich in Hammerberg viel Gold sparen! !

Folgen Sie einfach dem Weg und Sie treffen nach kurzer Zeit auf den Bosnickel und den ersten versteinerten Zwerg. Stimmen Sie zu, das Spiel des Kobolds zu spielen und seine Fragen zu beantworten. Falls Sie eine falsche Antwort auf eine seiner Fragen geben, haben Sie ja immer noch den Würfel, um die Zwerge zu befreien. Die erste Antwort ist Niam. Der daraufhin erlöste Zwerg gibt Ihnen den ersten Buchstaben des richtigen Namens von Bosnickel. Wenn Sie den Zwerg erneut ansprechen, gibt er Ihnen noch eine Belohnung in Dukatenform.

Wenn der Kobold das zweite Mal erscheint und Sie mit dem Zungenbrecher hereinlegen will, nutzen Sie Ihre Sinnesschärfe, um ihn zu überlisten. Der zweite Zwerg steht ein wenig versteckt im Raum auf der zweiten Untergeschoss-Ebene. Die Antwort auf des Kobolds Frage ist Oger.

Im dritten Untergeschoss gehen Sie nach Nordwesten, um den dritten Zwerg mit der Antwort „Großer Fluss" zu befreien. Von diesem Zwerg erhalten Sie auch die Aufgabe „Die Wasserpumpe". Kehren Sie zurück in den großen Raum und nach Westen, bis Sie an eine Kreuzung gelangen. Biegen Sie dort zuerst nach rechts ab. Hier finden Sie den nächsten Zwerg. Die erlösende Antwort ist „Otta". Nachdem Sie nun den letzten Buchstaben des Namens erhalten haben, nehmen Sie die andere Abzweigung an der Kreuzung und konfrontieren dann den Bosnickel mit seinem wahren Namen. Er verschwindet daraufhin und Sie können sich Ihre Belohnung aus der Regenbogenkiste nehmen, die im gleichen Raum im Wasser steht.

Verlassen Sie dann die dunkle Zwergenbinge und berichten Sie Girtasch Goldzahn von Ihrem Erfolg. Somit haben Sie den ersten Piraten auf Ihre Seite gezogen und können sich in Ruhe mit den anderen Ratsmitgliedern beschäftigen.

Begeben Sie sich dann in Richtung Dorfmitte, auf dem Weg dorthin treffen Sie einen alten Bekannten, mit dem Sie noch eine



Ach wie gut, dass niemand weiß, dass ich … Lösen Sie die Rätsel des Bosnickel.

Sie belügen Kläffer Bodo gleich zweimal, um zum Ziel zu gelangen.



LEGENDE

1 . . . Thalaria
2 . . . Hammerberg
3 . . . Girtaschs Binge
4 . . . Wasserfall
5 . . . Sanraya
6 . . . Goblins
7 . . . Schnapsbrennerei
8 . . . Waldhütte
9 . . . Waldbauernhof

Rechnung offen haben. Sie erinnern sich an die Kopfschmerzen nach dem Überfall auf das Nachtlager? Begleichen Sie die Rechnung. Suchen Sie danach einen der anderen Kapitäne auf.

KAPITÄN RUMPO

Kapitän Rumpo Witwenfreund hat ein Problem mit einer Liebschaft, bei dem Sie ihm helfen können. Bei der Aufgabe „Gefährliche Liebschaften“ müssen Sie seine Schnupftabakdose wieder zurückholen, die er bei der Schankmaid verloren hat. Begeben Sie sich zur Hintertür der Schenke, die allerdings von Kläffer Bodo und seinen Hunden bewacht wird. Gehen Sie erneut zu Rumpo, um einen Hinweis zu erhalten, wie Sie ungehindert dort eintreten können. Im Keller der Schenke befindet sich nur die Schankmaid, die sich ohne Problem von Cuano betören lässt und die Schnupftabakdose bereitwillig herausgibt. Bringen Sie diese dann zurück zu Rumpo. Allerdings genügt das noch nicht, um den Kapitän auf Ihre Seite zu ziehen. Sie müssen eine weitere Aufgabe für ihn erledigen. Sein Bootsmann, der sich am Ende des Steges befindet, hat schlechte Laune. Ihn sollen Sie aufmuntern. Sprechen Sie mit Farfara, um zu erfahren, dass dieser sein Rapier verloren hat. Besorgen Sie es ihm wieder, um die Quest „Bestechende Argumente“ abzuschließen. Begeben Sie sich dazu zum Duellplatz und unterhalten Sie sich mit den Piraten dort. Sie können nun entweder den Wucherpreis bezahlen oder sich auf ein gefährliches Duell mit den Burschen einlassen. Wenn Sie das Duell gewinnen, können Sie bei den Schlägern sogar noch einige Dukaten zusätzlich herausschlagen. Bringen Sie das wertvolle Rapier anschließend zurück zu dem Bootsmann und reden Sie mit Rumpo, nachdem Farfara mit ihm gesprochen hat. Somit haben Sie den zweiten Fürsprecher gewonnen.

KAPITÄN HAKENSANG

Dieser altbekannte Halunke aus dem Elfenwald befindet sich in


Heben Sie die Laune des Bootsmanns, indem Sie sein Rapier besorgen.

Verfolgen Sie den Betrunkenen und erwischen Sie ihn in flagranti.



Die Trolle vergreifen sich an dem Vorrat des Schnapsbrenners.

Zeigen Sie diesen Burschen, dass es sich nicht lohnt, Sie zu überfallen.

der Schenke. Haben Sie den Konflikt bei den Elfen friedlich gelöst, ist er Ihnen wohlgesonnen und erklärt sich bereit, für Sie zu stimmen. Allerdings müssen Sie doch eine Kleinigkeit für ihn erledigen. Sein Obermaat scheint zu stehlen, doch fehlen dem Kapitän die Beweise dafür. Überführen Sie also Wackernagel des Diebstahls. Um dies zu vollbringen, laden Sie den Obermaat auf ein paar Getränke ein. Hat er einiges intus, spendieren Sie ihm noch ein Premer Feuer, was ihm endgültig den Rest gibt. Er wankt nach draußen und Sie folgen ihm. Achten Sie darauf, dass Sie genug Abstand halten, sodass er keinen Verdacht schöpft. Ertappen Sie ihn dann auf frischer Tat und stellen Sie ihn zur Rede. Nach einer kurzen Schlägerei nehmen Sie dann die Beute an sich und bringen sie zu Kapitän Hakensang. Sie können auch versuchen, den Kapitän zu belügen, und die Beute selbst einstreichen. Dadurch haben Sie auch ihn auf Ihrer Seite.

JADIRA

Jadira braucht ein wenig „Schnaps für die Stimme" und möchte, dass Sie zur Schnapsbrennerei außerhalb von Hammerberg gehen. Sie sollen sich dort umsehen und herausfinden, warum kein Nachschub mehr eintrifft. Machen Sie sich auf den Weg, unterwegs treffen Sie den Bootsmann von Sooremann, um dessen Aufgabe wir uns gleich kümmern. Unterhalten Sie sich kurz mit ihm und gehen Sie weiter in Richtung der Schnapsbrennerei. Sie sehen bereits aus einiger Entfernung, was das Problem ist – Trolle. Der Brennereibesitzer erklärt Ihnen, was es mit den Trollen auf sich hat. Sie können diese nun bekämpfen, sie versuchen zu überzeugen, von der Brennerei abzulassen, oder hinter dem Gebäude den Salzsack aus der Kiste holen. Diesen geben Sie dann den Trollen, woraufhin diese sich trollen. Sprechen Sie dann erneut mit dem Schnapsbrenner, der Ihnen aus Dankbarkeit ein Fässchen mit Hochprozentigem überlässt. Bringen Sie dieses dann zu Jadira.

SOOREMANN

Es fehlt nur noch seine Stimme. Der Kapitän steht in der Schenke, möchte allerdings nicht mit Ihnen sprechen. Damit er überhaupt erst einmal mit Ihnen redet, müssen Sie zuerst alle anderen Kapitäne auf Ihre Seite gebracht haben und dann seinen Bootsmann überzeugen. Diesen haben Sie ja bereits vor dem Tor getroffen. Sprechen Sie erneut mit ihm und Sie erfahren, dass er von Ihnen die „Pelzigen Angelegenheiten" erledigt haben möchte.

Gehen Sie dazu nach Südosten, bis Sie von einem Goblin angesprochen werden, der sich hinter einem Baum versteckt. Reden Sie mit ihm und marschieren Sie dann in das Lager der Goblins ganz in der Nähe. Unterhalten Sie sich dort mit Reshamama, der Anführerin der Goblinhorde. Sie können die Goblins angreifen, wenn Sie möchten, allerdings raten wir Ihnen, die Situation diplomatisch zu lösen. Dadurch haben Sie die kleinen, roten Kerle später auf Ihrer Seite. Treffen Sie mit der Sprecherin der Goblins eine Abmachung und gehen Sie dann zurück zu Rabauk, dem Goblin hinter dem Baum. Überzeugen Sie diesen, Sie zu begleiten und machen Sie sich auf den Weg zurück zum Bootsmann. Auf dem Rückweg treffen Sie eventuell auf einen Suchtrupp, der die Gegend patrouilliert. Belügen oder schlagen Sie ihn nieder. Dank Cuanos Redegewandtheit können Sie Bootsmann Zutark von Ihrer Lauterkeit überzeugen und wenn Sie die anderen Kapitäne bereits auf Ihrer Seite haben, nun endlich mit Sooremann sprechen.

Dieser schickt Sie nach einem kurzen Plausch mit einer „Vertraulichen Sache" zum Waldbauernhof. Was als ein einfacher Botengang beginnt, wird zum Hinterhalt und endet als furchtbares Blutbad – natürlich nur für Ihre Gegner. Haben Sie mit Ihren Feinden aufgeräumt, kehren Sie zu Sooremann zurück.

Dieser empfängt Sie mit seinem falschen Lächeln und stellt Sie vor eine Wahl. Egal wie Sie sich entscheiden, Sie müssen zum „Geheimen Hafen" im Osten gehen. Dort angekommen, begeben Sie sich zu Donnerfaust und berichten ihr von Sooremanns Plänen. Nach einem kurzem Gespräch entbrennt ein heftiger Kampf mit den Piraten. Falls Sie vorhin bei der Aufgabe „Pelzige Angelegenheiten" die Goblins verschont haben, können Sie nun mehrere von den pelzigen Burschen davon überzeugen, mit Rabauk zu Reshamama in den Wald zu fliehen. Richten Sie dann zuerst Ihre volle Aufmerksamkeit auf Bootsork Zutark, da er Ihren Helden sonst sehr gefährlich werden kann. Schalten Sie dann die anderen Piraten aus und achten Sie vor allem auf Fernkämpfer. Diese lieben es, Ihre leicht gerüsteten Streiter mit Pfeilen zu spicken.

Folgen Sie dann Donnerfaust und ihren Kämpfern und bekämpfen Sie alles, was sich Ihnen leichtsinnig in den Weg stellt. Bevor Sie sich dann Sooremann stellen, versorgen Sie sich mit den Ausrüstungsgegenständen, die Donnerfaust Ihnen anbietet. Rücken Sie anschließend weiter vor und besiegen Sie die Bogenschützen auf ihren erhöhten Positionen mit Ihren eigenen Fernkämpfern.

Regenerieren Sie komplett, entfernen Sie eventuelle Wunden und schnallen Sie den Schwertgurt enger. Eine heftige Auseinandersetzung erwartet Sie. Ihnen steht nun Sooremann mit seiner Magierin gegenüber. Als wäre das noch nicht genug, benutzt diese ihre Macht, um Donnerfausts Kämpfer gegen Sie aufzubringen. Versuchen Sie auch hier wieder, ein Ziel zu fokussieren. Am besten ist es, die Magierin als erstes Ziel zu attackieren, da diese sonst verheerenden Schaden in Ihren Reihen anrichtet.

Glücklicherweise macht sie sich nach einigem erlittenen Schaden feige aus dem Staub und Sie können sich um die verbliebenen Feinde kümmern. Nach dem Kampf sollten Sie alles genau absuchen, um keine Schatzkiste auszulassen. Sprechen Sie anschließend mit Kapitän Eilif Donnerfaust, um die Höhle endgültig zu verlassen.

Sie haben nun genug Informationen, um dem Ganzen ein Ende zu setzen. Begeben Sie sich zurück zur Thalaria und fahren Sie zurück nach Nadoret.


Gegnerische Magie zwingt diese Echsen, gegen Sie zu kämpfen.



Der Aufrührer ist alleine ziemlich machtlos gegen Ihre geballte Angriffskraft.

NEBENQUESTS HAMMERBERG „GEHEIMNIS DER ZWERGENBINGE"

Nachdem Sie bei der Quest der versteinerten Zwerge eine Aufgabe erhalten haben, die sich um die Wasserpumpe in der Binge dreht, werden Sie, wenn Sie dorthin zurückgehen, von Prinz Arom angesprochen, der das „Geheimnis der Zwergenbinge" erkunden möchte. Stimmen Sie zu, schließt er sich Ihnen an und begleitet Sie erneut in die Tiefe. Sie können im Lauf dieser Aufgabe auch die Quest „Die Wasserpumpe" vollenden.

Holen Sie sich den Schutz von Bosnickel, der Ihnen eine erhöhte Magieresistenz einbringt, und dringen Sie weiter vor. Anfangs stehen Ihnen Gruftasseln, Fledermäuse und Skorpione als Feinde gegenüber. Lassen Sie in den Kämpfen den Prinzen ruhig die Drecksarbeit machen, er hat einen starken Schlag und hält auch einiges aus. Lassen Sie besonders bei den Skorpionen Vorsicht walten. Ihre Stachel sind eine gefährliche Waffe.

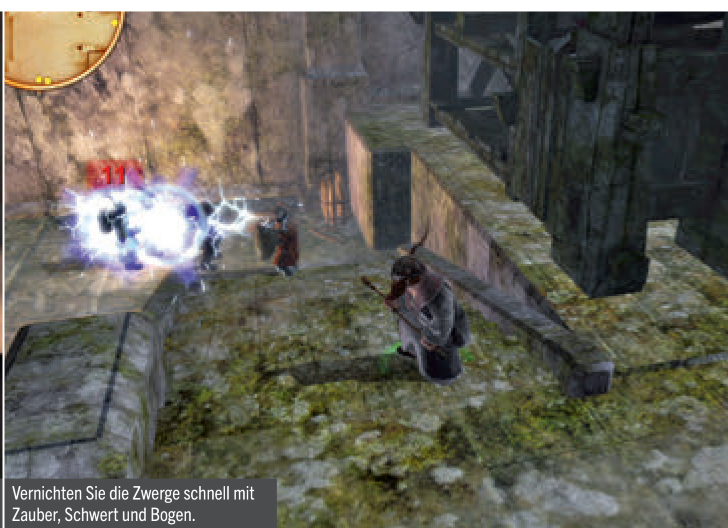
Wenig später treffen Sie auch auf die ersten feindlich gesinnten Zwerge. Hier müssen Sie besonders vorsichtig sein, da hinter dem ersten Grüppchen mehrere Fernkämpfer stehen, vor denen eine Falle liegt. Stürmen Sie also nicht blindlings darauf los. Versuchen Sie, die Feinde nach und nach in den kleinen Vorraum zu locken. Es sind viele Fernkämpfer dabei, die sie am besten mit Zaubern oder den eigenen Bogenschützen ausschalten sollten, da hier auch viele Fallen aufgestellt sind.

Gehen Sie dann vorsichtig die Wendeltreppe nach unten. Kurz vor dem ersten Absatz treffen Sie erneut auf mehrere Feinde. Nachdem Sie diese ausgeschaltet haben, gehen Sie vorsichtig weiter, auf der Treppe liegen weitere Fallen, genauso wie auf der untersten Brücke. Entschärfen Sie diese. Hinter der Biegung stehen wieder zwei Zwerge hinter einer Falle. Töten Sie diese und stellen Sie sich nun auf einen harten Kampf im großen Saal ein.

Mehrere Zwerge und Skorpione erwarten Sie. Vor dem Durchgang links liegt wieder eine Falle. Nachdem Sie den Raum gereinigt haben, können Sie nun die Aufgabe „Die Wasserpumpe" erfüllen. Haben Sie dies getan, gehen Sie anschließend durch den linken Durchgang. Vorsicht, nach dem Gittertor liegen weitere zwei Fallen, und weitere kurz hinter der Kreuzung in beiden Seitengängen. Nehmen Sie die linke Abzweigung und machen Sie sich kampfbereit. Entschärfen Sie die Falle hinter der Tür und stürmen Sie dann den Raum. Girtasch und sein Zwergenpack erwarten Sie bereits. Rechter Hand stehen mehrere Fernkämpfer und gegenüber dem Eingang auch. Erledigen Sie die Fernkämpfer rechts mit ihren Nahkämpfern und lassen Sie Ihre Fernkämpfer auf die gegenüberliegende Seite feuern. Versuchen Sie, die Feinde schnell niederzustrecken, da diese doch recht zahlreich sind und zielgenau schießen können. Haben Sie diesen Kampf hinter sich gebracht, schlägt Ihnen der Prinz vor, tiefer in die Binge vorzudringen, um das Ganze zu beenden.

Gehen Sie die Treppe nach unten und über die Brücke. Sie treffen hier auf Wühlschrate. Diese sind besonders anfällig gegen Magie. Im Gang befinden sich mehrere Fallen, die Sie entschärfen sollten. Kurz darauf kommen einige Skorpione um die Ecke geflitzt. Folgen Sie dem Gang, erwartet Sie eine etwas größere Herausforderung: mehrere Wühlschrate und ein Steingolem. Schalten Sie zuerst die Wühlschrate aus, mit ein wenig Glück kümmert sich der Prinz um den Golem. Sollte er dies nicht tun, schicken Sie Ihren Tank vor, um den Golem zu beschäfti-


Entschärfen Sie die Fallen, um tiefer in die Mine vordringen zu können.


Vernichten Sie die Zwerge schnell mit Zauber, Schwert und Bogen.


Dringen Sie bis nach ganz unten vor, um das Geheimnis der Binge zu ergründen.


Lassen Sie den Golem nur auf schwer gerüstete Gruppenmitglieder schlagen.

gen. Begeben Sie sich nach dem Sieg weiter nach unten und erledigen Sie die Spinnen, die Ihnen entgegenkommen.

Sind Sie im Herzen der Binge angekommen, begeben Sie sich zuerst nach rechts und dort die Treppen hinauf, Sie finden einen mit einer Falle gesicherten Schatz. Nachdem Sie diesen eingesammelt haben, geht es weiter nach unten. Der Prinz möchte das Feuer zünden; wenn Sie dies tun, werden Sie allerdings nicht herausfinden, was Sie am Grund der Binge erwartet – nämlich ein harter Kampf.

Benutzen Sie Zauber, die Ihre Gruppe gegen „Brennen" schützen, wie zum Beispiel „Schutz der Erde". Trotz alledem wird das eine heftige Auseinandersetzung. Zur Belohnung erhalten Sie ein erkaltetes Feuerherz, das Sie für einen stolzen Preis verkaufen können. Verlassen Sie dann zusammen mit Prinz Arom die Zwergenbinge. Nach der nun folgenden Zwischensequenz sollten Sie das Geschenk des Prinzen auf gar keinen Fall ablehenn. Es besteht aus einer mächtigen Einhandaxt.

„LIEBESKUMMER DER WIRTIN"

Jadira, die vollbusige Wirtin, ist schwer verliebt. Allerdings nimmt das ihr Angebeteter nicht wahr. Sie möchte dem Ganzen ein wenig nachhelfen und Sie können ihr dabei etwas unter die Arme greifen. Besorgen Sie eine Haarlocke von Kapitän Rumpo. Am besten lassen Sie Fayris oder ein anderes weibliches Mitglied Ihrer Party danach fragen. Rumpo gibt diese Haarlocke bereitwillig heraus. Eine andere Möglichkeit ist, sich die Strähne per Taschendiebstahl zu organisieren. Gehen Sie dann zu Sanraya. Lassen Sie von ihr den Liebestrank brauen und bringen Sie diesen zu Jadira. Nun kann sie ihrem Liebesglück selbst auf die Sprünge helfen.

„DIE WASSERPUMPE"

Nachdem Sie beim ersten Besuch in der Binge die Zwerge beauftragt haben, die defekte Wasserpumpe zu reparieren, dürfen Sie die Reparatur selbst abschließen, wenn Sie mit Prinz Arom in die Mine gehen. Nehmen Sie auf jeden Fall einen Charakter mit, der sich auf das Öffnen von verschlossenen Truhen versteht. Marschieren Sie in den Pumpenraum und aktivieren Sie den Hebel. Jetzt ist der überflutete Gang endlich passierbar. Besiegen Sie die dort hausenden extrem giftigen Riesenskorpione. Danach dürfen Sie sich glücklich die Hände reiben. Eine versteckte Schatztruhe beschert Ihnen einen ganzen Haufen wertvoller Münzen, die sich prächtig verkaufen lassen. Außerdem finden Sie in einem Rüstungsständer eine komplette Zwergenrüstung inklusive Drachentöterhelm und in dem Waffenständer fünf exzellente Hiebwaffen.

DER TAVERNENKÖNIG

Fordern Sie Radomir zu einem Trinkduell heraus. Dieser hat sich abgesichert. Das letzte Getränk ist so schwach, dass es ihn nie aus den Latschen hauen wird. Zunächst treten Sie an und verlieren. Danach sprechen Sie die Schankmagd an, allerdings in einem gehörigen Abstand zu Radomir. Sie müssen die Sache selbst in die Hand nehmen. Besorgen Sie sich das „Köstliche Zeug" wie folgt: Falls der Piratenkapitän Hakensang gestorben ist, kaufen Sie es bei der Schankmagd. Lebt er noch, erfüllen Sie die „Beutezug"-Quest und lassen sich zweimal von ihm zum Trinken einladen. Oder den Kapitän zweimal zu einem Umtrunk einladen, wenn Sie die Aufgabe noch nicht angenommen hat. Danach fordern Sie Radomir erneut und mischen in der zweiten Runde durch das Talent Taschendiebstahl das „Köstliche Zeug" in sein Getränk. ❑


Schützen Sie Ihre Gruppe in diesem Kampf vor Feuerschaden.


Betätigen Sie den Schalter, um die Waserpumpe in Betrieb zu nehmen.

DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Nadoret, das Schloss

Von: Martin Schücker

Erst eine Verschwörung, dann eine Party und schließlich auch noch Gefangenschaft. Ein Abenteurer-Leben ist schon interessant.

Sobald Ihr Schiff Thalaria anlegt, werden Sie sogleich von Gerlings Verbindungsmann Griese angesprochen. Dieser kann Ihnen einen versteckten Eingang zum gut bewachten Schloss zeigen. Bevor Sie losziehen, vergewissern Sie sich, dass Sie genug Heiltränke, Verbände und andere nützliche Gegenstände in Ihren Rucksack gepackt haben. Sie müssen außerdem auf jeden Fall Ardo in der Heldengruppe haben, schließlich geht es um seine Ehre. Sobald Sie bereit sind, sprechen Sie mit dem Bettler Griese. Zunächst fassen Sie mit Ihren Weggefährten die Ereignisse bis dato noch einmal zusammen, bevor Sie zum Waldrand aufbrechen.

EINGANG ZUM SCHLOSS

Am Waldrand angekommen, sehen Sie sich genau um. Links von Ihnen steht eine versteckte Kiste, in der sich Rauchfackeln befinden. Nehmen Sie diese unbedingt an sich, da der Weg durch den Wald sonst so gut wie unmöglich wird. Rüsten Sie den Hauptcharakter damit aus und folgen Sie den Schergen in den Wald. Auf der westlichen Seite finden Sie an einer alten Mauer eine verschlossene Schatzkiste. Holen Sie diese, bevor Sie sich Olbert und seinen Spießgesellen kümmern. Diese Schläger sollten kein Problem für Ihre erfahrene Heldengruppe darstellen, auch Olbert selber ist kein besonders gefährlicher Gegner. Nach dem erfolgreichen Kampf erhalten Sie den Schlüssel für die Geheimtür. Diese befindet sich in der Bergwand vor Ihnen.



Wehren Sie sich gegen eine Übermacht. Danach ist der Weg ins Schloss frei.

UNTER DEM DECKMANTEL

In der Höhle nutzen Sie am besten Cuanos Kunst, die Wahrheit zu verdrehen, und geben sich als die dringend benötigte Verstärkung aus. Nehmen Sie sich dann die Rüstungen aus den Kisten. Achten Sie hier darauf, den Magiewirkern keine Eisenrüstungen anzuziehen, da diese sonst nicht zaubern können. Für diese findet sich auch etwas in einer anderen Kiste. Nachdem Sie neu eingekleidet sind, folgen Sie dem Weg und lauschen der netten Ansprache in der Zwischensequenz, die einiges erklären und aufdecken sollte. Sie haben nun zwar die Option, Ihre Tarnung loszuwerden, wir raten Ihnen aber, erst einmal unter dem Deckmantel der Täuschung weiter vorzugehen.

Haben Sie die Ansprache hinter sich gebracht, lassen Sie noch die Schelte von Quartiermeister Derpel über sich ergehen. Begeben Sie sich dann zu Ihrem Feldwebel. Dieser hat bereits einige Aufgaben für Sie parat. Sie sollen sich bei Bogenmeisterin Kleep und Ritter von Olmingen melden.

BOGENMEISTERIN KLEEP

Für die Bogenmeisterin, die etwas abseits ihr Lager aufgeschlagen hat, sollen Sie einige Harpyien erschlagen. Sie finden die Nester und die Harpyien an der gegenüberliegenden Felswand. Achten Sie besonders auf Wunden, sonst liegen Ihre Helden schnell im Staub. Berichten Sie Kleep von Ihrem Erfolg und nehmen Sie das Empfehlungsschreiben an sich. Begeben Sie sich anschließend zum Ritter von Olmingen, um dessen Empfehlung zu bekommen.

RITTER VON OLMINGEN

Im Umgang mit dem Ritter von Olmingen nutzt Ihnen Ardos Etikette-Talent. Der Ritter schickt Sie zuerst einmal auf einen Botengang, um sein Schwert beim Schmied abzuholen. Haben Sie ihm die Waffe zurückgebracht, sollen Sie sich im Duellring beweisen, was kein Problem darstellen sollte. Somit erhalten Sie auch von Ritter Olmingen das Empfehlungsschreiben und können nun dem Feldwebel Bericht erstatten.

Dieser erteilt Ihnen endlich die Befugnis, sich im Lagerraum auszustatten. Als Sie gerade mit dem Lagermeister sprechen, fliegt Ihre Tarnung auf und Sie müssen sich Ihrer Haut erwehren. Binden Sie mit Ihren schwer gerüsteten Streitern die Bogenschützen und Soldaten hinter Ihrer Gruppe an sich, während die Fernkämpfer den Lagermeister und die Wache vor Ihnen erledigen. Besiegen Sie dann die restlichen Feinde und Sie erhalten den Schlüssel für das Schloss. Endlich ist der Weg frei.

SCHLOSSKELLER

Sie finden sich im Schlosskeller wieder und nachdem Sie der Treppe gefolgt sind, treffen Sie auf einen Diener, der nach einem kurzen Gespräch Ardo wiedererkennt. Mitten in diese Unterhaltung platzen zwei Wachen rein. Diese müssen Sie umgehend erledigen. Folgen Sie danach dem Kammerdiener nach oben.

Bevor Sie den Festsaal betreten, sehen Sie sich erst ein wenig um. Im Osten finden Sie einen verschlossenen Raum mit einem Labor und einer Schatztruhe. Das ist die letzte Möglichkeit für Sie, Tränke herzustellen. Gehen Sie dann in den Saal.

Um die Veranstaltung im Festsaal ein wenig munterer zu gestalten, unterhalten Sie sich mit den Gästen. Beginnen Sie am besten mit Mina vom Berg, die einige interessante Gerüchte über die anderen Gäste in petto hat. Befragen Sie sie zu jedem und sprechen Sie dann mit den anderen Anwesenden. Im Zuge der Unterhaltungen geben Sie die Gerüchte weiter, welche Mina in die Welt setzt. Dies verdirbt einigen Gästen gehörig die Laune. Bevor die Stimmung gänzlich kippt, erscheint der Gastgeber. Genau der Mann, auf den Sie gewartet haben. Gehen Sie ein bisschen mit ihm umher und unterhalten Sie sich. Dieses Gespräch verläuft leider nicht ganz so erfreulich für Sie.



LEGENDE

1 . . . Feldwebel Sturmfels
2 . . . Bogenmeisterin Kleep
3 . . . Feldwebel Hargenschlag
4 . . . Ritter Ermund von Olmingen
5 . . . Harpyien-Nester
6 . . . Schmied

IM KERKER

Nachdem Sie sich einen Fluchtplan überlegt und Ihre Helden mit den improvisierten Waffen ausgerüstet haben, sprechen Sie mit Ardo. Schlagen Sie anschließend den Kerkermeister nieder und machen Sie sich dann auf die Suche nach der Ausrüstung. Entledigen Sie sich aller Wachen auf dem Weg, bis Sie zum Wachraum kommen. Hier erwarten Sie nochmals vier Soldaten und Ihre ganzen Habseligkeiten. Nehmen Sie diese an sich und verlassen Sie dann den Kerker. Draußen sind einige Harpyien, denen Sie die Flügel stutzen. Betreten Sie nach dem Kampf den Turm, in dem eine hübsche Überraschung auf Sie wartet. Begeben Sie sich anschließend zurück, um zum Geheimgang zu gelangen. Doch Vorsicht: Im Wachraum werden Sie bereits von mehreren Soldaten erwartet. Kümmern Sie sich mit Ihren Nahkämpfern zuerst um den Ritter von Olmingen. Ihre Fernkämpfer können derweil die feindlichen Schützen beharken. Gehen Sie dann weiter zum Hundezwinger, in dem sich neben einigen Hunden auch der Geheimgang befindet. Aber Vorsicht: Die Tür ist mit einer fiesen Falle versehen!

Endlich stehen Sie vor der Schatzkammer, doch niemand hat einen Schlüssel dabei. Um die Tür zu öffnen, müssen Sie das mittlere Symbol aus den äußeren vier Teilen zusammensetzen. Wie das genau geht, sehen Sie unten rechts. Wollen Sie es nicht selbst erledigen, fragen Sie Mora, die Ihnen hilft. Betreten Sie dann die Schatzkammer, nur um festzustellen, dass die gesuchte Krone nicht hier ist. Durchsuchen Sie alles, machen Sie sich kampfbereit und gehen Sie die Stufen nach oben.

Allerdings werden Sie bereits erwartet. Mehrere Soldaten und eine Magierin sind bereit, Sie in Empfang zu nehmen. Versuchen Sie, die Zauberwirkerin zuerst auszuschalten, sie wirkt allerdings einen Duplicatus-Zauber. Kümmern Sie sich daher mit Ihren Nahkämpfern um die Soldaten, während die Fernkämpfer die Magierin aufs Korn nehmen.

Machen Sie sich anschließend bereit, die letzten Schritte zu gehen und die Sache endlich ein für allemal zu klären!

FÜR DEN KAISER!

Endlich stehen Sie den Lumpen gegenüber, die alles geplant und verschuldet haben. Nach einem kurzen Gespräch können Sie zu guter Letzt Ihre Schwerter, Bögen und Zauber sprechen lassen.
Wie es sich für einen richtigen Bösewicht gehört, lässt dieser erst einmal seine Handlangerin für sich kämpfen, während er, von einem Barriere-Zauber geschützt, zusieht. Diese Dame kommt Ihnen ja bereits bekannt vor. Bei der letzten Auseinandersetzung ist sie Ihnen allerdings durch die Lappen gegangen. Anfangs tritt die Magierin Ihnen allein gegenüber und beharkt


Ein ausgeklügelter Plan lässt Ihre Flucht gelingen.



Ordnen Sie die Symbole wie hier gezeigt an, um die Tür zur Schatzkammer zu öffnen.


Versuchen Sie, die Spiegelbilder der Magierin möglichst schnell zu vernichten.


Nach den Spiegelbildern der Magierin stehen Sie sich selbst gegenüber.

Sie mit ihren Zaubern. Verteilen Sie ihre Gruppe um sie herum, damit Sie gleich für die nächste Phase des Kampfes vorbereitet sind. Nachdem Sie ihr einigen Schaden zugefügt haben, nutzt sie einen Duplicatus-Zauber und beschwört ein Ebenbild von sich. Prügeln Sie so lange auf beide ein, am besten mit zwei Streitern auf jedes Spiegelbild, bis die Magierin erneut vor Ihnen steht. Dieses Spiel wiederholt sich einige Male, allerdings werden es jedes Mal mehr Doppelgänger. Sie müssen erst vier, dann sechs und schließlich acht Magiern zeigen, wo der Hammer hängt. Sie haben zwei Möglichkeiten, wie Sie gegen diese vorgehen. Entweder konzentrieren Sie sich mit allen Streitern auf ein Spiegelbild, um dieses möglichst schnell zu vernichten, wobei hier sehr gut auf die Heilung der einzelnen Party-Mitglieder geachtet werden muss. Oder Sie verteilen Ihre Streiter, um mehrere Magierinnen anzugreifen, sodass diese im Kampf gebunden sind und dadurch Schwierigkeiten beim Zauberwirken bekommen.

Haben Sie dann endlich alle Duplikate erschlagen, beschwört die Magierin Doppelgänger der Gruppenmitglieder. Sie müssen nun also gegen sich selbst antreten. Sie sollten Ihre Stärken und Schwächen inzwischen bestens kennen, sodass Sie selbst einschätzen können, wie Sie hier vorgehen. Haben Sie auch diese Spiegelbilder vernichtet, verschwindet auch die Magierin wie ein geschlagener Hund.

Achten Sie darauf, dass Ihr Heiler immer genügend Astralenergie zur Verfügung hat. Verzichten Sie notfalls auf magische Attacken! !

Jetzt ist es endlich an der Zeit, Kaltenstein gegenüberzutreten. Doch auch dieser hat noch ein Ass im Ärmel, eine riesige Steinstatue, die er zum Leben erweckt. Stürzen Sie sich mit den Nahkämpfern auf den Steinriesen. Unser Geode wirkt „Schutz der Erde“, welcher Ihre Recken davor schützt, niedergeschlagen oder betäubt zu werden. Achten Sie auch hier auf die Gesundheit Ihrer Gruppe, da der Steinkoloss mit einem Schlag einiges an Schaden austeilt.

Haben Sie ihm genug Steinsplitter aus dem Leib gehauen, beschwört Kaltenstein magische Klingen herbei und greift auch selbst in den Kampf mit ein. Achten Sie bei dem Kampf gegen die Klingen vor allem darauf, dass keiner Ihrer Helden zu viele Wunden abbekommt, und heilen Sie diese notfalls sofort.

Schicken Sie am besten augenblicklich einen Nahkämpfer zu dem Magier, um die Chance zu haben, Zauber zu unterbrechen. Dies kann Ihnen mit „Niederwerfen“ von Forgrimm gut gelingen. Kaltenstein nutzt unter anderem die Zauber „Blitz dich find“, „Somnigravis“ „Kulminatio Kugelblitz“, Paralysis“ und „Ignifaxius“. Der Zauber „Rescindere“, der Magie aufhebt, ist in dieser Auseinandersetzung sehr wichtig, gerade um Helden, die im Tiefschlaf sind, aufzuwecken.

Nach einer Weile muss Kaltenstein seine Kräfte neu sammeln und hetzt wieder die Steinstatue auf Sie. Gehen Sie genauso vor wie beim ersten Mal. Wenn möglich, lassen Sie einen Ihrer Recken direkt neben Kaltenstein stehen. Haben Sie dem Steinriesen wieder einige Scharten zugefügt, scheint auch Kaltenstein gestärkt und greift erneut in den Kampf ein. Er beschwört wiederum drei Schwerter und das Spiel beginnt von Neuem. Diese zwei Phasen wechseln sich solange ab, bis Sie Kaltenstein in Borons Reich geschickt haben. – jetzt haben Sie es geschafft: Das Kaiserreich ist gerettet und Ihre Helden können sich einen Augenblick der Ruhe gönnen. Oder Sie ziehen weiter durch Aventurien um noch übrig gebliebene Nebenaufgaben zu lösen. ❑



Schützen Sie sich vor Betäubung, um diesem Steinriesen Paroli zu bieten.


Endlich können Sie Kaltenstein im finalen Kampf Ihre Axt spüren lassen.

Keine Langeweile in Aventurien

Von: Holger Sontopski

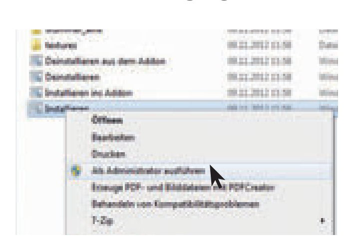
Hauptquest erledigt? Nebenquest erledigt? Alle Archetypen angespielt? Kein Problem! Wir zeigen Ihnen die besten Mods für Drakensang: AFdZ.

Dank einer aktiven Mod-Community erscheinen in unregelmäßigen Abständen immer wieder neue, von Spielern erstellte Modifikationen für **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Diese Spielerweiterungen bieten neben neuen Ausrüstungsgegenständen auch spannende Questreihen und ausgeklügelte Archetypen.

Wir zeigen Ihnen die beiden Questmodifikationen **Forscher in Nöten** und **Kaltensteins Schatten**. Außerdem werfen wir noch einen Blick auf die neu entworfenen Klassentypen und stellen Ihnen deren Vorzüge vor.

NEUE QUEST INTEGRIEREN

Die Installation einer Mod stellt im Normalfall kein Problem dar. Bei den Questmods finden Sie immer eine passende Installationsdatei. Diese müssen Sie einfach nur ausführen. Windows-Vista-, -7- und -8-Nutzer müssen aber auf jeden Fall die Datei als Administrator ausführen! Diese Option steht Ihnen nach einem Rechtsklick auf die Datei zur Verfügung.



Sollten Sie trotz Admin-Rechten nicht erfolgreich sein, können Sie den Vorgang manuell in Angriff nehmen. Kopieren Sie einfach die Batch-Datei sowie den Unterordner der Mod in das Spielverzeichnis von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**. Dort führen Sie dann die Batch-Datei aus.

EIN ALTES SAVEGAME NUTZEN

Normalerweise können Sie auf die zusätzlichen Inhalte von Questmods nur mithilfe eines neuen Spiels zugreifen. Gerade bei **Kaltensteins Schatten** wäre das fatal. Daher bieten die beiden Questmods ein extra Savegame-Patchure an, mit dem Sie auch Ihren aktuellen Spielstand weiterhin verwenden können. Legen Sie auf jeden Fall vor dem Einsatz der Mod eine Kopie Ihrer Speicherstände an.

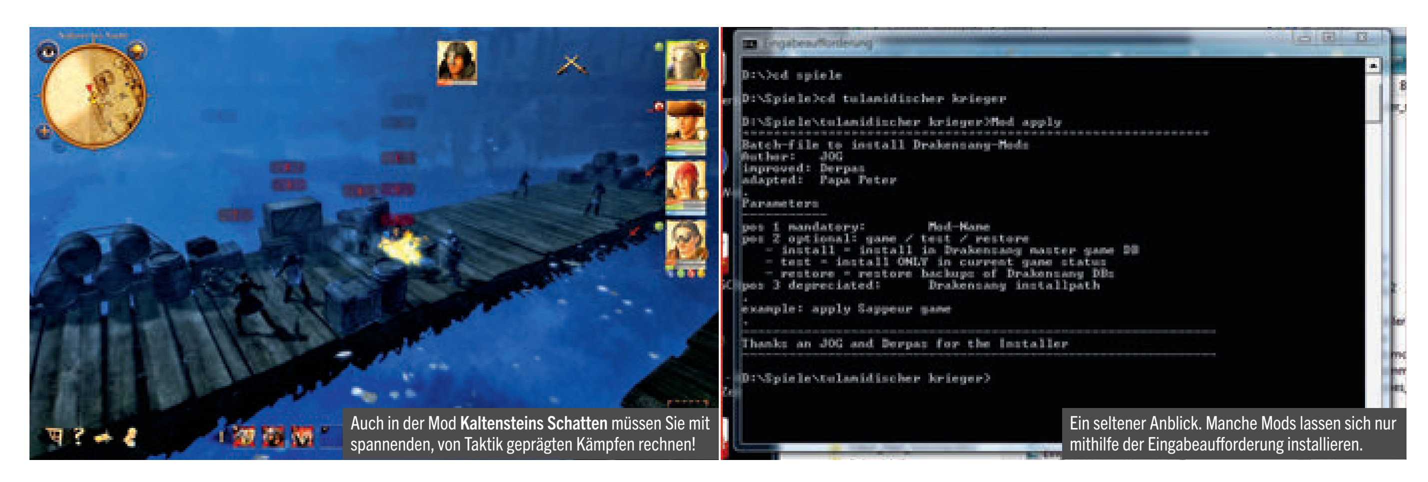
> Vorsicht! Sobald Sie einen Spielerstand modifiziert haben, können Sie ihn nur mit den entsprechenden Erweiterungen nutzen! **!**

NEUE ARCHETYPEN

Wenn Sie Ihre Spielwelt um weitere Archetypen bereichern wollen, ist deren Integration ins Spiel sogar noch einfacher. Laden Sie sich den entsprechenden Archetypen herunter, entpacken Sie die ZIP-Datei und führen Sie die Installationsdatei, meistens „Installieren.bat", aus. Die neuen Charaktere stehen Ihnen danach sofort zur Verfügung. Allerdings nur, wenn Sie ein neues Spiel starten!

Sollten keine automatischen Installationsdateien vorhanden sein, müssen Sie die Installation über DOS-Befehle starten. Dafür rufen Sie die Command-Konsole auf. Unter Windows XP klicken Sie auf „Start" und dann auf „Ausführen...". Dort geben Sie einfach „cmd" ein. Unter Windows Vista und 7 brauchen Sie nur das Windows-Start-Symbol anzuklicken und in der Suchen-Zeile „cmd" einzugeben. Somit gelangen Sie sogleich zur Command-Konsole.

Bevor Sie die Konsole öffnen, müssen Sie sich auf jeden Fall merken, wohin Sie das Verzeichnis der Mod kopiert haben. Haben Sie beispielsweise die Modifikation Tulamidischer Krieger im Zielordner „D:\Spiele\" gespeichert, gelangen Sie mit dem Befehl „d:" zu diesem Laufwerk und navigieren sich dann mit dem Befehl „cd Spiele" und „cd tulamidischer krieger" zum richtigen Ordner. Meistens wird im Forum eine genaue Angabe des anschließend gebrauchten Befehls vermerkt. So kopieren Sie diesen entsprechend in Ihre Command-Konsole. Doch Achtung! Kopierte Inhalte können nur per Rechtsklick in die Konsole eingefügt werden. Bestätigen Sie Ihre Eingabe mit der Eingabetaste und warten Sie die Anweisungen der Konsole ab. Sie erkennen eine abgeschlossene Installation an den entsprechenden Vermerken wie „Mod tulamide installation finished". Schließen Sie die Konsole danach mit dem Befehl „exit". Anschließend können Sie **Drakensang: Am Fluss der Zeit** wie gewohnt starten und erleben nun die Veränderungen dank der von Ihnen durchgeführten Installationen. ❑



Auch in der Mod **Kaltensteins Schatten** müssen Sie mit spannenden, von Taktik geprägten Kämpfen rechnen!

Ein seltener Anblick. Manche Mods lassen sich nur mithilfe der Eingabeaufforderung installieren.

QUESTMOD – FORSCHER IN NÖTEN

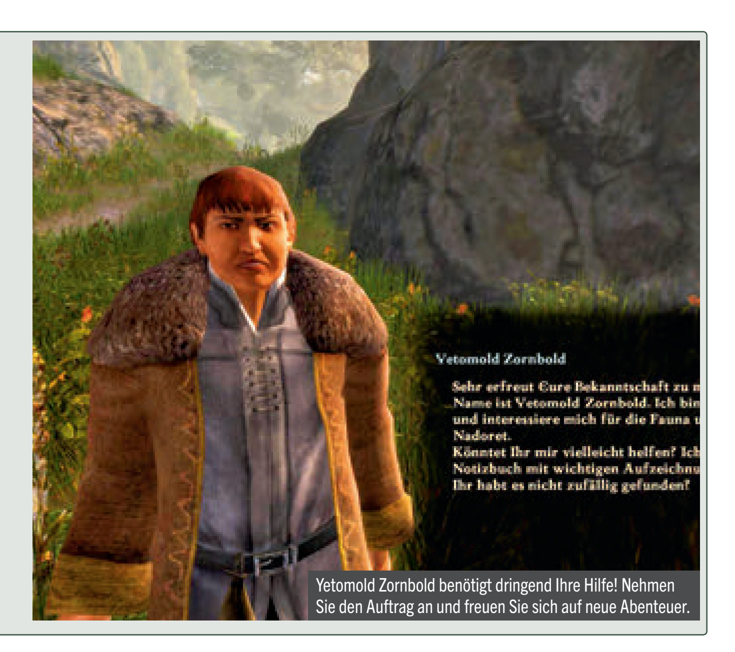
Dank dieser Mod können Sie sich auf ein bis zwei Stunden zusätzliche Spielzeit freuen.

Forscher in Nöten ist eine kleine Erweiterung von **Drakensang: AFdZ**. Sie kann und sollte schon während des regulären Spiels, etwa mit Level sechs, in Angriff genommen werden. Zu einem späteren Zeitpunkt verliert die Erweiterung leider an Reiz, da die gesamten Gegner auf diesen „niedrigen" Level-Bereich ausgelegt sind. Sollten Sie auch **Kaltensteins Schatten** installiert haben, achten Sie auf jeden Fall darauf, dass Sie **Forscher in Nöten** schon vollständig abgeschlossen haben.

Die zusätzliche Questreihe startet im Norden Nadorets bei dem Naturforscher Yetomold Zornbold. Er bittet Sie um Hilfe bei der Wiederbeschaffung seiner wichtigen Forschungsunterlagen. Nehmen Sie den Auftrag an und freuen Sie sich auf ein neues, spannendes Abenteuer.

Die Mod können Sie im Forum des Publishers unter http://forum.dtp-entertainment.com/viewtopic.php?f=230&t=18203 herunterladen. Achten Sie darauf, dass drei unterschiedliche Versionen zur Verfügung stehen! Sie benötigen die neueste.

Bei unseren Tests funktionierte die Installation mit einer kleinen Einschränkung auf Anhieb: Der neue Nichtspielercharakter im Norden von Nadoret konnte nicht angesprochen werden. Das Problem ließ sich mit einem erneuten Ausführen des Savegame-Patches jedoch schnell beheben.



Yetomold Zornbold benötigt dringend Ihre Hilfe! Nehmen Sie den Auftrag an und freuen Sie sich auf neue Abenteuer.

QUESTMOD – KALTENSTEINS SCHATTEN

Diese Mod ist einfach der absolute Oberhammer! Nach der Installation erhalten Sie mindestens 15 zusätzliche Stunden Spielspaß.

Die Erweiterung greift das Ende der regulären Hauptquest auf und führt die Geschichte weiter. Anstelle von Kaltenstein müssen Sie sich nun gegen seine Schülerin Josmine von der Klamm behaupten. Diese junge Dame haben Sie schon an unterschiedlichen Orten Aventuriens getroffen und bekämpft. Sie hat sich nach dem Tod ihres Meisters aus dem Staub gemacht und versucht nun ihrerseits, die Macht mithilfe eines mächtigen, verschollen geglaubten Artefakts an sich zu reißen. Dank Agent Gerling werden Sie auf ihre Fährte geführt und können sich auf weit über 100 zusätzliche Aufträge, einen neuen Begleiter und neue Gegenstände freuen.

Damit die Mod ohne Probleme läuft, müssen Sie eine Reihe von Nebenaufgaben im Vorfeld erfüllen, da Sie Gerling sonst nicht in das neue Abenteuer entlässt. In der Beschreibung der Erweiterung finden Sie dazu alle wichtigen Informationen. Sollten dennoch Schwierigkeiten auftreten, finden Sie im dtp-Forum kompetente Hilfe.

Für die Installation der Mod müssen Sie ein wenig Zeit mitbringen, da die Spieledatenbank um über 10.000 Einträge erweitert und modifiziert wird. Die wichtigsten Hinweise zur Mod und den Downloadlink finden Sie unter http://forum.dtp-entertainment.com/viewtopic.php?f=230&t=19762.



Eine alte Bekannte. In der Mod **Kaltensteins Schatten** ist die ehemalige Schülerin des Erzschurken Kaltenstein Ihre Widersacherin.

NEUE ARCHETYPEN

Sie haben schon alle Archetypen ausprobiert? Oder: Keine Charakterklasse passt so richtig zu Ihnen? Kein Problem. Dank der aktiven Mod-Community ist die Auswahl möglicher Archetypen noch einmal enorm gestiegen.

Wir stellen Ihnen an dieser Stelle drei Mods vor, die die Charaktererstellung zu Beginn Ihrer Abenteuer um weitere Archteypen erweitern.

Dabei werden Ihnen bei den Mods **Magiedilettanten** und **Schmuggler** gleich mehrere neue Klassen zur Verfügung gestellt. Bei der Erweiterung **Tulamidischer Krieger** steht Ihnen hingegen lediglich eine neue Charakterklasse zur Auswahl.

Die Mod **Magiedilettanten** finden Sie unter http://forum.dtp-entertainment.com/viewtopic.php?f=230&t=15054. Sie ergänzt die Charakterauswahl um sechs neue Klassen. Dabei greift sie auf bekannte Archetypen zurück, wodurch Ihnen die Charakterquests weiterhin erhalten bleiben.

Im Gegensatz dazu wurden für die Mod **Schmuggler** auch neue Charakterquests angelegt und mit dem vorhandenen Tonmaterial des Spiels unterlegt. Den Downloadlink für die drei neuen Klassen finden Sie unter http://forum.dtp-entertainment.com/viewtopic.php?f=230&t=16727.

Mit **Tulamidischer Krieger** hingegen erhalten Sie nur eine neue Klasse, die das männliche Pendant zur Amazone darstellt. Sie finden die Mod unter http://forum.dtp-entertainment.com/viewtopic.php?f=230&t=16779.



Wer die Wahl hat, hat die Qual. Unter den zehn neuen Klassen sollte jeder einen passenden Charakter finden.